
CLUB
63
Nintendo®
EDICION 6-12
Colombia $ 2.600.00
Venezuela BS 950.00
Ecuador S/
Puerto Rico US$ 2.00
Panamá US$ 2.00
Costa Rica C/
Rep. Dominicana $
TIPS de
•MISCHIEF MAKERS
•GOLDENEYE 007
PAGINA 64
•EARTHWORM JIM 3
•THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 64
•BOMBERMAN 64
•QUEST 64
GRAN POSTER DOBLE
GOLDENEYE 007
MARIO KART 64
DIDDY KONG RACING
2
12
0 6
37634 13823

editorial

Otra vez estamos a pasos de despedirnos de un año más, cosa que motiva la reflexión general en todos. Muchos aciertos, fracasos y cambios decisivos desfilaron durante los últimos 11 meses en el mundo de los videojuegos, pero lo que no podemos negar, es que este año que se nos va, significa para Nintendo la consolidación de la maravillosa "The Fun Machine" Nintendo 64, rompiendo todas las espectativas de preferencias en el mercado. Esto ha motivado más a todos los cerebros involucrados en la gestión de crear y desarrollar novedosos títulos para esta plataforma, mostrándose esta realidad en la larga lista de los juegos ya existentes.

Como podrás apreciar en esta edición, aún hay algunos lanzamientos que desean aparecer antes que comience 1998, ésto nos indica que el futuro estará lleno de incontables sorpresas, y Revista Club Nintendo estará presente.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA

JOSE ENRIQUE LOZANO - PAUL ANDRES JIMENEZ - ALEXANDER RUIZ - ROSHEL JOUS JESSIE - RAFAEL ORTIZ - DIDIER RAMIREZ - ARLEY SALAZAR - MIGUEL ANGEL LOPEZ - MARCO FUENTES - JUAN SEBASTIAN CALDERON - GIOVANNI MONTOYA - CARLOS ANDRES ANTOLINEZ - JUAN PABLO LOTERO - ORLANDO FERNANDEZ - EMERSON CARDONA - GUSTAVO CUESTA - JUAN ALBERTO RAMIREZ - PEDRO ENRIQUE MIRANDA

VENEZUELA

JOSE PELAYO - JOSE ROBERTO LANDAETA - JUAN CARLOS - JUAN MIGUEL - MARCO LUIS MELENDEZ - NABOR ZAMBRANO - OMAR ENRQUE y SIMON ENRIQUE ORTIZ BRANCO - RENE A. CABRERA R. - SAID ALEJANDRO FEZAZI AÑEZ - VALMORE VERA - X SS - IVAN DARIO CASTRILLO - ALVARO LANDAETA - JUAN PABLO OSORIO V. - JUAN CARLOS LOBO M. - FELIX MENDOZA - WALTER A. FARIA REYES - FABIO R. AGUIAR - ROBINSON J. COLLS Y. - LUIS E. CAHELON - I. ROMACNIOUK - FREDDY AROCHA PIETRI - JAVIER SPEAR - ENRIQUE SAUL GONZALEZ - RENE A. CABRERA - GOHAN - DANIEL A. - JOSE PABLO VALVERDE COTO - JUAN MANUEL (CHINO) - CARLOS GABRIEL VEGA - RAFAEL CHINCHILLA P. - LUIS HERNANDEZ - NALLIT VILLALBA - JUAN FRANCISCO OBANDO SALDARRIAGA - JORGE RAFAEL VILORIA - BRICEÑO HINOJOSA - GERARDO y VICTOR MARRUFO - PEDRO JUAN MONTUENGA SFIER - AURELIO ALFONSO PIÑERO SILVA - JUAN SIMON CHACIN COZ - JORGE PAEZ - DIEGO E. GILLET CIFUENTES - ALEJANDRO BONDAVALL - FEDERICO AGREDA - JUAN JAVIER COCHESA - JOSE LUIS STIEMAN



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 63
EDICION Nº 6-12

Revista coeditada entre
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**
Printed in Colombia

SUMARIO

¡GRAN POSTER DOBLE EN PAGINAS CENTRALES!
MARIO KART 64 / GOLDEN EYE 007



Dr. MARIO



Queridos consejeros de Club Nintendo (¿qué tal?).
Quería hacerles una consulta con respecto al Nintendo 64 y que tiene que ver con la tapa superior de éste, donde se encuentra el Jumper Pack, ya que en algunas ocasiones, he retirado esta tapa pero no me atrevo a retirar la otra, pues ustedes dijieron en alguna oportunidad que la consola no funcionaría sin ésto.
¿Es verdad o sólo lo dijieron para prevenir?
Lo otro que les quiero consultar es la posibilidad de que ustedes me vendan un cartucho de Super Nintendo, ya que me imagino quehay varios de ellos que ya no los usan para nada.
Su lector @-4452*7,4

MATIAS RODRIGUEZ

La verdad Matías, es que la tapara a la cual te refieres, sí puedes quitarla y no le harás daño alguno a la consola. Lo que si debes tomar en cuenta es que no debes bajo ningún pretexto ENCENDER la consola sin ella, por que no funcionará y lo más probable es que le hagas un daño al Nintendo 64, además de que si pierdes esta pieza, no podrás jugar más. Con respecto a tu segunda consulta, nosotros no podemos vender cartuchos de ninguna consola (aunque Ace quisiera ganar unas monedas adicionales), y aunque digas que hay cartuchos que ya no los usamos, no los podemos vender.

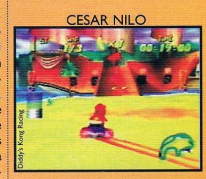
A pesar de que he enviado ya muchas cartas y no me han respondido ni siquiera una, espero que ahora si lo puedan hacer y no me salgan con la excusa de que tienen mucho trabajo, o que les llegan muchas cartas, etc. Lo que he tratado de que me digan es si existe la posibilidad de que Nintendo traiga alguno de los juegos de la serie Sailor Moon a nuestro continente. Esto lo pregunto ya que este tipo de juegos causarían furor en nuestro país, sin embargo veo que no hay mucha preocupación al respecto, lo cual me parece muy mal. Espero que puedan ustedes hacer algo al respeto.

MARCELA VEJAR P.

Como ya hemos dicho en varias ocasiones, vemos muy difícil la posibilidad de que juegos como Sailor Moon o Dragon Ball lleguen a nuestro país (aunque nos digas que los viste en una tienda por ahí, no te dejes engañar). Hemos tratado de que se den cuenta del mercado que se están perdiendo, pero lamentablemente no podemos hacer más, pues como tu sabes la decisión final la tiene ellos. Ojalá que dentro de algunas ediciones te podamos dar buenas noticias.

Amigos de la mejor revista de videojuegos del mundo, quiero hacerles una acontación con respecto al juego Diddy Kong Racing.
He visto fotos de este juego en Internet (donde más) y la verdad, a pesar de que sus gráficos se ven muy buenos, me parece más que un juego nuevo, una secuela del Mario Kart 64, lo cual no me parece muy bien, pues si Nintendo sigue con la idea de sacar juegos "remodelados", creo que no le va a ir muy bien, pero bueno, es mi opinión personal y como siempre lo he hecho, confiaré en ustedes, si es que me responden esta carta.

CESAR NILO


Diddy's Kong Racing

En realidad estos juegos se parecen bastante, pero no son iguales (y te darás cuenta de ello en nuestro análisis de esta edición). Diddy Kong Racing es un juego realmente bueno y que te tendrá bastante ocupado, pues además de competir en carreras de autos, tendrás que encontrar unas llaves que te permitirán... mejor lee nuestro análisis y te darás cuenta de lo que te estamos tratando de decir.

¡Amigos Venezolanos! Sigan enviándonos sus trucos, dudas y sugerencias al número de Fax de Revista Club Nintendo: (582) 261 01 55 ¡Más fácil y más rápido!

Les quiero contar que el otro día me compré un Memory Pak de color rojo, el cual tiene más capacidad de almacenamiento que el gris de Nintendo. Estuve varios días grabando en él sin ningún problema, pero de repente ya no grabó más, ¿por qué sucedió ésto?

RENE ROZAS

Lamentablemente amigo fuiste engañado por uno de estos "señores" encargados de la piratería y como todos ya sabemos, ahora no tienes dónde recurrir para que te lo arreglen. Te recordamos que no compres accesorios ni juegos que no tengan el sello de nuestro distribuidor oficial, por que como bien dice el dicho "Lo barato simpre cuesta caro", no lo olvides.

◆

¡Increíble!, jamás pensé que existiera una revista dedicada sólo a juegos de Nintendo, ¡es genial! (parece que exageré un poco, ¿o no?. Hola amigos, espero no molestarlos en su duro y difícil trabajo de jugar y jugar títulos de Nintendo para todas sus consolas (¡qué envidia!). Quiero decirles que a pesar de no tener toda la colección de su revista, si me siento un fiel lector, pues desde que la compré por primera vez, los he seguido hasta ahora y espero poder llegar a ver la edición número 1000 o quizás la 2000. Gracias por su tiempo.

GONZALO PEREZ

En realidad recibir cartas de este estilo, nos da mucho gusto y a la vez nos da más ganas de seguir trabajando para ustedes en este duro oficio de jugar Nintendo (como tú dices). ¡Ah!, no nos envidies tanto, pues hay meses que ni siquiera podemos jugar (y Ryo se enoja bastante) y tenemos que trabajar sólo en el computador escribiendo texto, texto y ¿adivina?, más texto.

◆

Apreciados amigos de Club Nintendo: la presente tiene por motivo comentarles la calidad de los juegos para Nintendo 64 que han salido hasta la fecha. Comenzaré por decirles que los juegos que más me han gustado (hasta ahora, y tomando en cuenta los que he jugado personalmente) son International Superstar Soccer 64, GoldenEye 007 (el mejor de todos) y Shadows of the Empire. Entonces yo me pregunto, si son capaces de producir juegos de esta calidad, por qué lanzan juegos como Doom 64, el cual no me parece aceptable para una consola de 64 bits (que supuestamente es la mejor del mercado), ya que a mi parecer Doom 64 no ocupa toda la capacidad del sistema, lo cual no es bueno ni para Nintendo ni para nosotros los videojugadores. Ojalá me tomen en cuenta y publiquen esta pequeña carta (¡Uf!, me cansé). Atentamente y deseándoles lo mejor, su fiel lector.

JUAN PABLO REYES

En realidad agradecemos mucho tu pequeña carta (y eso que la resumimos por razones obvias), y la cual tiene mucha importancia para nosotros, pues sus comentarios son muy importantes y valiosos. Con respecto a tus comentarios, nosotros tratamos de ser bastantes objetivos con nuestros análisis y no tratar de venderte un juego que a final de cuentas no te guste y después nos trates de matar por eso, además que sabemos que los juegos para Nintendo 64 son un poco caros y no todos nuestros lectores tienen acceso a ellos. Con respecto a Doom 64, nosotros nos referimos a que ésta versión, es mucho mejor a las anteriores versiones de este juego. Obviamente hay juegos muy buenos como los que tú nombras, además de Turok (el cual nos parece genial en todo sentido) y son ellos los que hacen ver a juegos como Doom ya primitivos (es como comparar el primer Street Fighter con King of Fighters '97). Todo cambia, los tiempos cambian, los juegos y sus programaciones cambian, todo para bien.



◆

¿Cuándo va a ser el día en dejen de lado por completo al viejo Super NES?, ya que yo poseo un Nintendo 64 y es genial, lo máximo. Mi ex-Super NES ya lo boté a la basura y no quiero ver más juegos de mala calidad en esta excelente revista.

MARCELO GALLEGUILLOS

¡Uf!, qué carta. Dejar por completo de lado al querido Super NES, es prácticamente imposible ya que la mayoría de los videojugadores de Nintendo poseen esta consola de mil batallas (y que aún sigue vigente). Piensa que no todos los lectores tiene acceso al Nintendo 64 como tú y que muchos han tenido que gastar todo su dinero para poder obtenerlo. Lamentablemente tu petición es muy difícil de cumplir y además, es la primera carta que nos llega con una sugerencia así. Nuestra misión es poder complacer a todos nuestros lectores y no solo a un grupo de ellos. Ojalá nos comprendas.



CATALOGO
FOTO JAPON
Nº1 NOVIEMBRE 1997 / FEBRERO 1998
Los mejores obsequios para esta Navidad
Productos Nuevos
BLACK&DECKER
Nintendo
PHILIPS
Canon
PRIMA Junior DX
CLEAR SHOT II
CAMARAS FOTOGRAFICAS Y DE VIDEO • ACCESORIOS • SERVICIOS • PILAS • ROLLOS
CASSETTES • RELOJES • NAVAJAS • ALBUMES • PORTARRETRATOS
ELECTRODOMESTICOS • HERRAMIENTAS ELECTRICAS • VIDEOJUEGOS
ADQUIERALO EN LOS PUNTOS DE VENTA FOTO JAPON

¿Para qué sirve la llamada CARBO COOKIE en el juego Mario RPG? ¿Para qués sirve la "Troopa Pin" y el "Quarz Charm"?

BILLY JOE AMSTRONG

La Carbo Cookie no es un item muy útil que digamos, pero te puede servir para obtener unas cuantas monedas en Midas River. Para hacer esto ofrécele la Carbo Cookie al niño que está sentado en un balde en Moleville, él la tomará y saldrá a buscarte un ítem en agradecimiento. Cuando salga del balde entra por él y caeras en Midas River. La Troopa Pin es un accesorio que obtienes subiendo la montaña de Land's End en menos de 12 segundos. Cualquier personaje de tu equipo puede usarlo, aumentando su magia de ataque y su velocidad, además de que previene los fear atacks. El Quartz Charm es un muy buen accesorio que obtienes derrotando a Culex en Monstro Town, éste te protege de cualquier ataque mortal, además duplica la magia de defensa, y aumenta el ataque y la magia de ataque.

◆

Hola amigos de Club Nintendo, no voy a poner todos esos elogios para que me publiquen la carta en la revista porque creo que nadie tiene que decirles cuan bien hacen su trabajo. He ahí donde proviene la calidad de la revista, pasando a otra cosa quisiera pedirles un truco para el juego Taz-Mania de SNES.

PABLO SORTO

¡Claro! En la pantalla de Opciones presiona B, A, Y, A, X, A para tener 10 continues, Y, A, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A para 20 continues y A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L para seleccionar etapas.

Hola queridos amigos. En una foto de la Revista Club Nintendo (obvio) el marcador de monedas de Super Mario 64 indicaba la suma de 1003. ¿Cómo lo hicieron? ¿Es algún error o qué? lo he intentado varias veces pero no me resulta.

BORIS 64

Bueno lo que nos preguntas es perfectamente comprensible pues la versión que estábamos jugando era un PROT... ¡No! (La costumbre) No era un prototipo, era la versión final de este juego, sólo que era la versión japonesa. En esta versión uno puede juntar más de 1000 monedas en las escenas de Bowser (logrando además así el truco de las vidas infinitas), en cambio en la versión americana el marcador sólo llega hasta 999.



◆

¿Me pueden dar algunos passwords para el juego "Rocko's Modern Life"?

PEDRO ADRIAN BUDINNI

Por supuesto, aquí los tienes:

Dificultad: Easy
Level 2: Comics
Level 3: Melba
Level 4: Hippo

Dificultad: Hard
Level 2: Blazez
Level 3: O-Town
Level 4: Gripes

Deseo saber si el 3D Stick de mi control para el N64 se daña con facilidad, ya que he notado que está un poco suelto en comparación a cuando lo compré.

JUAN HERNANDEZ

Es bastante común que el 3D Stick se vuelva más sensible con el uso a que es sometido, pero eso no afecta en nada el funcionamiento del control. Lo que si debes tener cuidado de que no se te caiga el control al suelo, ya que un golpe así, sí podría traerle daños severos al 3D Stick.

◆

Les queremos reclamar por una clave de DK1, era para sound test y el truco era "En erase presiona: abajo, A, R, B,Y, abajo, A, Y." y no funcionó... ¿Podrían dárnosla de nuevo?

JORGE MALUENDA & PABLO ZENCOBICH

La verdad es que tal vez no fuimos lo suficientemente claros cuando dimos ese truco (sí, las disculpas de siempre), pero tenemos que decirte que no nos equivocamos. Este truco carga una especie de Sound Test, no como el típico al que estamos acostumbrados, sino que debes presionar Select para cambiar la música de fondo.

¿Cómo se llega al planeta Aquas (en la ruta difícil)? (STARFOX 64)

RODRIGO ABARCA SEPULVEDA

Para llegar al planeta donde ocupas el Blue Marine sólo debes lograr obtener más de 100 enemigos derrotados en tu marcador en el Sector Y. ¿Qué simple, no?



TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo 64)	Ver los créditos...	En un juego nuevo ingresa como nombre la palabra "_Credits" (el primer carácter es un espacio).
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo 64)	Obtener más armas y derrotar a los enemigos rápidamente...	En un juego nuevo ingresa como nombre la palabra "_Jabba". Esto se hace en dificultad Jedi.
NBA HANG TIME (Nintendo 64)	Jugar como Boon o Tobias de Mortal Kombat...	Ingresa como nombre "Mortal" o "Kombat" y luego tipea 0004 como PIN.
THE FLINSTONES (Super Nes)	Ver los créditos...	Ingresa el password HOAGIE TAKES COLD TREES
THE FLINSTONES (Super Nes)	Invencibilidad...	Ingresa el password MS STONE MAKES WEIRD JELLY
TETRISPHERE (Nintendo 64)	Acceder a diversas melodías del juego en el menú Audio...	Empieza un juego nuevo e ingresa como nombre lo siguiente: G (cabeza de alien) MEBOY NOTA: Para poder ingresar los símbolos especiales, presiona L, C-derecha y C-abajo al mismo tiempo.
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (Super Nes)	Obtener Hamburguesas ilimitadas...	Ingresa este password con mucho cuidado: vxZ++1h:@Ynn3+!$T+KKhG :!<+!+X@ r.

NUESTRA PORTADA

Aunque a primera vista parece un Mario Kart, Diddy Kong Racing no es un juego 100% de carreras. Si realmente quieres acabar el juego, tendrás que ganar las carreras, buscar monedas, encontrar llaves ocultas, ganar globos y derrotar a jefes. En realidad, este título es la combinación de Mario 64 y Mario Kart, aunque hay partes que recuerdan a otros juegos como Pilotwings o Wave Race, pero a pesar de esto, la gente de Rare se esforzó bastante para que Diddy Kong Racing tuviera su propia personalidad y en verdad que lograron crear un gran título que va a dar mucho de qué hablar en los siguientes meses.



Primero que nada conozcamos a los personajes de este entretenido juego:

Además de estos personajes, están Wizpig que es el malo del juego y a quien tendrás que retar cuando estés en una parte muy avanzada del juego. Otro de los personajes del juego es este elefante, que es el genio de la isla y con sus poderes mágicos convertirá tu vehículo en cualquiera de los tres que existen (ahora hablaremos de ello). Su posición está en la parte principal de la isla y para llamarlo basta con que toques el claxón (ya que los vehículos están equipados con éstos), mientras estás estacionado.

Este reloj se llama T.T. y te dirá qué es lo que has recolectado y también te permitirá jugar en las pistas en modo de Time Trial o en los retos de los jefes (más adelante te diremos qué pasa con este último punto). A él lo encuentras en el Lobby de los niveles, que es el lugar donde se encuentran las puertas que te llevan a cada una de las pistas.

Los vehículos que utilizas para moverte en el juego son:



El auto con el que puedes ir a grandes velocidades por tierra. Si llegas a caer en el agua, podrás flotar gracias al aire de las llantas, sin embargo, tu velocidad se verá muy reducida.



El Hovercraft que se desplaza con facilidad en cualquier tipo de terreno, aunque acostumbrarte al control de este vehículo te puede tomar un poco de tiempo. El Hovercraft es el único de los vehículos que sí puede "saltar".

El avión te será muy útil en escenas como la última del primer nivel, donde no existe piso y la pista va por sitios que se encuentran en partes altas y que son inalcanzables con los otros vehículos. Con el avión puedes hacer acrobacias o somersaults, que son muy útiles para esquivar proyectiles o para pasarte detrás de alguno de tus perseguidores y dispararles.





Para poder competir en las diferentes pistas del juego, tienes que ir juntando globos para ir abriendo las puertas. Sólo puedes abrir las que tengan un número menor o igual al número de globos que tienes (tal y como ocurre con las estrellas de Super Mario 64). Al competir en una pista, tienes que llegar en primer lugar si quieres obtener un globo de parte del genio de la isla. Con estos globos tendrás acceso a más pistas.



En un nivel, al juntar los globos de todas las pistas, podrás enfrentarte al jefe del nivel quien te retará a una carrera en una pista especial. Si consigues ganarle, te propondrá un nuevo reto que consiste en encontrar y tomar las 8 monedas de cada una de las pistas del nivel. Estas monedas están regadas por las pistas y muchas veces se encuentran ocultas en caminos alternos o en atajos que a primera vista pasan desapercibidos, así que si no te habías dado cuenta de algún camino, podrás hacerlo mientras buscas las que te hacen falta. Desafortunadamente, esta tarea de obtener las monedas no es tan fácil, ya que también tienes que llegar en primer lugar, lo cual es muy difícil sobre todo cuando las monedas están en posiciones muy incómodas o cuando están en un lugar que te impide tomar atajos o turbos. Aquí te vamos a hacer la primera recomendación: trata de tomar la mayor cantidad de monedas que puedas desde la primera vuelta, y en caso de que existan monedas en caminos diferentes, toma primero las que estén en el camino más largo, para que después te concentres en los atajos.





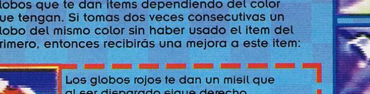


Ya que por fin lograste obtener el primer lugar con las 8 monedas en todas las pistas de un nivel, además de conseguir un globo por cada pista, te enfrentarás otra vez al jefe que ahora se pondrá más loco, ya que las trampas que te va dejando serán puestas en lugares que causan mucho daño.



Cuando consigas vencer al jefe por segunda vez, obtendrás una pieza del amuleto y podrás competir en todas las pistas seguidamente, o sea, en modo de Gran Prix. Si logras quedar en primer lugar general, además del globo, conseguirás una estatua de oro con la forma del genio.





ítems

Mientras vas compitiendo, te encontrarás con globos que te dan items dependiendo del color que tengan. Si tomas dos veces consecutivas un globo del mismo color sin haber usado el item del primero, entonces recibirás una mejora a este item:



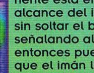
Los globos rojos te dan un misil que al ser disparado sigue derecho hasta chocar con algo. Al decir que sigue derecho, nos referimos a que si estás en una subida y disparas el misil, éste seguirá su camino hacia el cielo sin desviar de dirección aunque la subida haya terminado. Si consigues otro globo rojo (sin usar el misil) obtienes el misil teledirigido que seguirá al competidor enfrente de ti.



Cuando toques un tercer globo rojo (teniendo el misil teledirigido), podrás disparar 10 misiles. En caso de que gastes hasta 9 de ellos y tomes otro globo rojo, el contador regresará a 10.



Los globos azules, rojos y amarillos te dan un imán. Cuando lleves a un competidor adelante de ti podrás "atraparlo" para tomar más velocidad y puedas rebasarlo. Sin embargo, tienes que estar algo cerca de él, ya que el imán no es muy poderoso; aunque conforme vayas mejorando este item, la distancia entre el competidor de adelante y tú, podrá ser mayor. Para que sepas si el oponente está en el rango de alcance del imán, activa este poder sin soltar el botón y si sale una cruz señalando al competidor de enfrente, entonces puedes soltar el botón para que el imán lleve a cabo su función.





Los globos azules te dan un boost con el que saldrás rápido por unos instantes. Si consigues 3 globos azules, el poder del boost será impresionante.







Los globos amarillos con estrellas moradas te dan un poder que te hace invulnerable por unos instantes. Conforme vayas mejorando el item, el tiempo que dure este poder será más largo.



Los globos verdes te dan aceite que ocasionan que los vehículos se resbalen. La mejora del aceite es la mina que causa mayores daños. Al conseguir el 3er. globo verde, obtienes una burbuja que captura al vehículo que pase por ella y lo mantiene encerrado por un rato mientras lo eleva quitándole mucho tiempo.



Ahora, revisemos las pistas y a los jefes.

El primer nivel (Dino Domain), es algo así como una tierra olvidada por el tiempo, ya que te encontrarás con dinosaurios que andan por las





pistas muy tranquilamente.
Esto puede traer graves consecuencias, ya que



por su tamaño no les importará aplastar a los competidores. Las pistas pasan por cuevas, lagos y hasta cavernas, cuyo interior está lleno de lava candente.



El jefe de este nivel es un triceratops y por ser el primero, es el más fácil.
Para vencerlo tendrás que llegar primero a la cima conduciendo tu vehículo por el camino que sube en espiral. Mientras vas manejando, te toparás con rocas que vienen rodando o columnas que caen. Además tienes que cuidarte de que el jefe no te atropelle, ya que pierdes velocidad. Obviamente, si te llegaras a salir de la pista, pierdes la carrera. Para que no sea tan difícil esta prueba, podrás contar con la ayuda de los items que consigues de los globos rojos y azules. De hecho estos 2 globos estarán presentes en las pistas de los otros 3 jefes.





Bueno y ¿Para qué te sirve tener las piezas del amuleto y las llaves?

Con las piezas que forman la cara de Wizpig, consigues que la cabeza que está en la parte central de la isla abra la boca para que puedas enfrentarte al jefe final, o sea, a Wizpig. Conforme vayas obteniendo las partes, la cabeza de Wizpig se irá armando poco a poco y lo podrás ver en cualquier momento.



Las llaves te abren una escena especial donde podrás enfrentarte contra otros 3 personajes controlados por el CPU en las escenas de Battle. Dependiendo de la escena, tendrás que hacer diferentes cosas para ganar una parte del amuleto con la forma de T.T. Puede que necesites quedar como el único sobreviviente de un combate o que necesites llevar objetos de un lugar a otro y acabar de hacerlo primero que los demás.





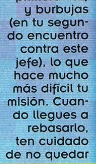
El segundo nivel, Sherbet Island, está en la parte de afuera de la isla. Aquí la acción se lleva a cabo en la playa, por lo que en la mayoría de las pistas de este nivel vas a usar el Hovercraft. Tu recorrido te va a llevar a correr dentro de un galeón, sobre ballenas y cubiertas de barcos, por cuevas y por el interior de una fortaleza. En estas pistas existen más caminos alternos donde algunos son atajos y otros esconden monedas.

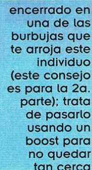




Al ganar en todas la pistas te tocará enfrentarte contra un pulpo, en una pista donde hay troncos que impiden que avances libremente. Además el pulpo va dejando minas (en la primera vez) y burbujas (en tu segundo encuentro contra este jefe), lo que hace mucho más difícil tu misión. Cuando llegues a rebasarlo, ten cuidado de no quedar encerrado en una de las burbujas que te arroja este individuo (este consejo es para la 2a. parte); trata de pasarlo usando un boost para no quedar tan cerca de él.

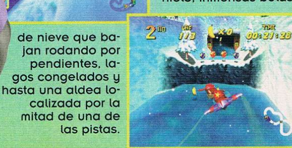








El siguiente nivel se encuentra en una zona bastante fría llamada SnowFlake Mountain. Aquí encontrarás muñecos de nieve, cuevas formadas por hielo, inmensas bolas de nieve que bajan rodando por pendientes, lagos congelados y hasta una aldea localizada por la mitad de una de las pistas.



Por cierto, en la pista Snowball Valley encontramos un bug (el primero de este juego), que consiste en llegar a la entrada del iglú donde vienen bajando las bolas de nieve. En la parte de la derecha del iglú (sin entrar en él), usando el Hovercraft trata de saltar la reja lo más pegado posible a la derecha y así atravesarás la pared del fondo para llegar a la meta. Esto no es un atajo, ya que lejos de adelantarte, te regresa al principio de la vuelta; sin embargo, es un bug chistoso.



El jefe de esta parte del juego es una morsa que competirá contigo, para ver quién llega primero al final del camino que pasa por una cueva muy profunda. En esta parte es necesario que ya te hayas acostumbrado a usar el Hovercraft, pues éste es el vehículo que vas a usar.





Dragon Forest es el 4o. nivel y como podrás observar, competirás por las calles de una aldea o inclusive, en el interior de un castillo. Existe un río que está lleno de troncos que hacen más difícil la carrera, porque además de alentarte, pueden pegarte si otro competidor choca con ellos, ya que esto ocasiona que el tronco comience a girar. Cuando estés compitiendo por las calles de las aldeas, abre bien los ojos, existen atajos muy bien disfrazados, como este pozo que oculta un pasaje subterráneo.



El jefe de esta parte, es un dragón que además de salir primero, va disparando fuego que causa muchos contratiempos. Para poder ganarle tendrás que pasar por el interior de 2 cuevas de manera impecable y tomando los misiles para que puedas dispararle e impidas que se vaya. También necesitarás la ayuda de los globos azules (aunque no de todos), ya que hay unos que te quitan mucho tiempo tomarlos.



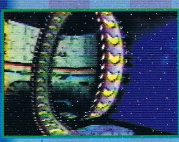


Los problemas aumentarán en la segunda contienda contra el dragón, ya que dispara más flamas y va más rápido.



Ya que hayas juntado las cuatro partes del amuleto que forma la cara de Wizpig, podrás entrar por la boca de la cabeza que está en la parte principal de la isla. Aquí adentro te enfrentarás al mismísimo Wizpig, que competirá contra ti a pie (tal vez te rías ahora, pero cuando llegues a enfrentarlo, verás que no es nada fácil). Ten mucho cuidado con él, ya que no le importa por dónde estás conduciendo.





Sin embargo, el reto no acaba aquí, existen otras 4 pistas que forman parte de un nivel llamado Future Fun Island y que son muy locas. Aquí tendrás que esquivar a las naves que salen de repente, para interceptarte disparando rayos láser, aunque también hay partes donde estos rayos salen de las paredes.



Y si piensas que es muy poco reto enfrentarte a Wizpig usando tu auto, espera a ver lo que viene más adelante.

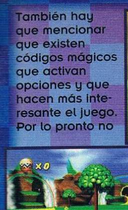


Por último, hay que mencionar que este título puede ser jugado hasta por 4 jugadores y que gracias a la nueva tecnología de Rare, los gráficos del juego no pierden calidad en estas situaciones, como pasa en juegos como Wave Race, donde los efectos especiales de las olas se ven drásticamente afectados.







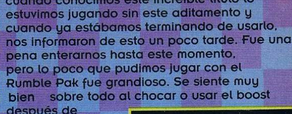




También hay que mencionar que existen códigos mágicos que activan opciones y que hacen más interesante el juego. Por lo pronto no vamos a mencionar estos trucos para no quemarlos demasiado pronto (como sucedió con Turok). Y ya para terminar, el juego es compatible con el Controller Pak y con el ¡Rumble Pak! Esto lo estamos mencionando hasta este momento debido a que cuando conocimos este increíble título lo estuvimos jugando sin este aditamento y cuando ya estábamos terminando de usarlo, nos informaron de esto un poco tarde. Fue una pena enterarnos hasta este momento, pero lo poco que pudimos jugar con el Rumble Pak fue grandioso. Se siente muy bien sobre todo al chocar o usar el boost después de agarrar 3 globos azules seguidos. Este título le va a hacer mucha competencia a Mario Kart 64 y muy fuerte; por ahora no podemos decir cuál de los dos es mejor, pero sin duda Diddy Kong Racing se va a llevar los aplausos. Este título no puedes perdértelo y muy pronto estaremos dando la localización de las llaves y monedas.









Entrevista a los muchachos de RARE

Si recordamos el reporte que hicimos al E3 en una edición anterior, lo primero que se nos viene a la mente es el gran trabajo que se encuentra realizando Nintendo y Rare, con sus juegos Banjo-Kazzoie y Conker's Quest, de los cuales pudimos ver imágenes increíbles, pero algo que se nos olvidó mencionar fue lo que estos chicos nos comentaron en forma exclusiva de sus proyectos (ya que se dijo que no habría conferencia de prensa por parte de Rare, pero como somos muy movidos, hablamos con Scott Hotchbers, Gerente General, quien amablemente nos concertó una cita con Tim Stamper).

Básicamente nos comentó que tienen grupos de entre 15 y 20 personas trabajando en el diseño de cada uno de sus proyectos y que él se encarga personalmente de supervisarlos. Otro dato importante que nos dijo, es que alrededor de 120 personas se encuentran trabajando en diversos proyectos simultáneamente. En realidad es muy bueno el trabajo que realizan, pues con este método, pueden desarrollar ideas y técnicas de programación, que a futuro agregarán a sus juegos (tal y como pasó con Banjo-Kazzoie, el cual se demoraron 2 años y medio en desarrollar, a pesar de que la tecnología de los videojuegos avanza a pasos agigantados). Una pregunta que no pudimos dejar de hacer (y que no nos hubieran perdonado nuestros lectores si no la formulábamos) fue saber si Donkey Kong llegaría al N64, a lo cual respondieron que sí, y además nos "casi" adelantaron (decimos "casi" por que no lo aseguraron) que Battletoads también llegaría al formato de 64 bits. En realidad fue muy valioso el poder conversar con ellos, ya que además de adelantarnos algo de sus futuros trabajos, pudimos conocerlos más a fondo y saber lo sencillos y simpáticos que son.



Autógrafo de Tim Stamper

TIPS de GOLDENEYE 007

Bien, continuamos con los Tips de este gran juego de Rare y Nintendo. Vale la pena recordar que los tips los damos de la dificultad más alta (00 Agent), porque es la que más objetivos tiene. Para las dificultades menores, sólo lee los tips para los objetivos que aparecen en esa dificultad. Después de esta breve introducción, pasemos a lo importante.

Misión 4: Monte Carlo

Parte I: Frigate


Frigate 'La Fayette', Monte Carlo

Objetivo A:

Hostage released!

Este objetivo es de rapidez y precisión, ya que los soldados que tienen cautivos a los rehenes al sentir tu presencia los eliminan. Existen 6 rehenes, 3 en la parte superior del barco y 3 en la inferior.



Objetivo B:

Este objetivo es sencillo, lo único que debes hacer es llegar al puente y desactivar la bomba con el desactivador de bombas (¡qué raro!).

Bridge bomb successfully defused.

OBJECTIVE B: COMPLETED

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 4: Monte Carlo
Part I: Frigate

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Rescatar a los prisioneros.
b. Desarmar la bomba del puente.
c. Desarmar la bomba del cuarto de máquinas.
d. Colocar el bug rastreador en el helicóptero.

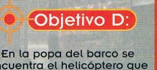
CLASSIFIED



Es imperativo que no le dispares a la bomba, ni a los tableros de control para evitar que el objetivo sea anulado.

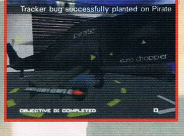
Objetivo C:

En esta ocasión, la bomba que debes desactivar se encuentra en el cuarto de máquinas (obviamente está en la parte inferior del barco). Sencillo ¿no?



Objetivo D:

En la popa del barco se encuentra el helicóptero que Janus está por robar, colócale el Bug Rastreador para que puedas seguir su rastro.







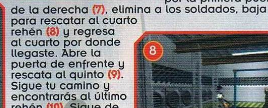
TIPS

Es necesario que utilices la ametralladora DK5 con silenciador a lo largo de todo el nivel, ya que los guardias que tienen presos a los rehenes, pueden escucharte y eliminarlos.

Esta misión es muy desesperante, ya que sólo te permiten que un rehén muera, aquí te mostramos la ruta con la que pudimos completar el nivel.



Sube por la puerta de enfrente (1) y entra por la primera puerta de la izquierda (primero mata al soldado que está enfrente. Dirígete hacia la proa, para ser más precisos hacia el puente. Antes de entrar en dicha zona, entra en todas las puertas y elimina a los soldados. Ahora sí, entra al puente, rescata al prisionero y desactiva la bomba (2). Sal por la puerta de la derecha y sigue hacia las escaleras (3). Entra, elimina rápidamente a los soldados y rescata al segundo rehén (4). Enseguida, entra por la puerta de enfrente y rescata al tercer rehén (5). Regresa a la puerta de las escaleras y a la derecha encontrarás otras escaleras que te llevan al cuarto de máquinas (6). Baja por ellas y elimina a todos los soldados antes de bajar por las segundas escaleras. Al bajar, entra por la primera puerta de la derecha (7), elimina a los soldados, baja para rescatar al cuarto rehén (8) y regresa al cuarto por donde llegaste. Abre la puerta de enfrente y rescata al quinto (9). Sigue tu camino y encontrarás al último rehén (10). Sigue de frente y encontrarás la bomba del cuarto de máquinas, desactívala y regresa a la puerta anterior para subir por las escaleras. Al subir sigue de frente, pasarás 2 puertas y llegarás hasta un cuarto de almacenamiento, abre la reja y encontrarás el helicóptero. Colócale el Bug Rastreador y huye hacia tu lancha. (11)









Misión 5: Severnaya

Parte I: Superficie

Objetivo A:

Destruye las 4 cámaras para poder completar este objetivo. Una se encuentra en la tercera cabaña de la derecha, otra dentro del disco de comunicaciones, una más en las 2 cabañas enrejadas que están atrás del disco de comunicaciones y la última que está al final del camino de la anterior.



OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 5: Severnaya
Part i: Surface

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir el equipo de vigilancia.
b. Romper las comunicaciones con el bunker.
c. Destruir el helicóptero de apoyo de Spetznaz.
d. Entrar al bunker.

START NEXT PREVIOUS CLASSIFIED


Severnaya Installation, Siberian Plateau





Seguramente ya habrás leído nuestro reporte sobre este increíble título de Rare, a nuestro juicio uno de los mejores de la nueva generación que se colocará entre los favoritos de los videojugadores. Y seguramente también ya sabes que está basado en la película del mismo nombre que se estrenó hace casi dos años en nuestro país y que protagonizó Pierce Brosnan... pero ¿qué tanto sabes sobre el mito del agente secreto más famoso de todos los tiempos, James Bond?

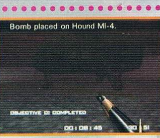








Para poder entrar al cuarto de comunicaciones que se encuentra en la antena, debes obtener la llave que tiene un soldado que está en la tercera cabaña de la derecha (sí, en la misma que tiene la cámara). Una vez que tengas la llave, dirígete hacia la antena, entra al cuarto de comunicaciones y destrúyelo. No intentes hablar por la radio o serás detectado por los soldados.

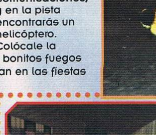


Corre hacia la entrada del bunker (la cual se encuentra a la derecha de la antena de comunicaciones) y en la pista encontrarás un helicóptero. Colócale la bomba, aléjate y disfruta de unos bonitos fuegos artificiales como los que se queman en las fiestas de fin de año.

Objetivo C:

Objetivo D:

Sólo entra al bunker para terminar con la Misión.





TIPS

Creo que está de más decirte que si te quedas demasiado tiempo frente a una cámara, se activa la alarma y aparecerán unos soldados bien malditos que vienen blindados, te lo comentamos sólo por si se te había olvidado. Trata de hacer rápido los objetivos para evitar la pérdida inútil de sangre (obviamente la tuya).







OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 5: Severnaya
Part ii: Bunker

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Comparar las listas de Staf y Muertes.
b. Recuperar el VideoTape CCTV.
c. Desarmar todas las cámaras de seguridad.
d. Recuperar el manual de operaciones de GoldenEye.
e. Escapar del bunker con Natalya.

START NEXT PREVIOUS

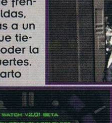






Objetivo A:

Al fondo del corredor que sale de frente a las celdas, encontrarás a un soldado que tiene en su poder la lista de muertes. En este cuarto





que está en la parte superior, hallarás la lista de staff y así completarás el objetivo.





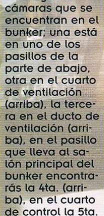
Objetivo B:



En este cuarto, que también se encuentra en la parte superior, está dicho VideoTape.



Objetivo C:



Destruye las 6 cámaras que se encuentran en el bunker; una está en uno de los pasillos de la parte de abajo, otra en el cuarto de ventilación (arriba), la tercera en el ducto de ventilación (arriba), en el pasillo que lleva al salón principal del bunker encontrarás la 4ta. (arriba), en el cuarto de control la 5ta.

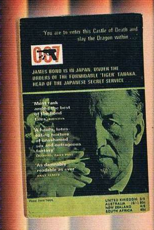






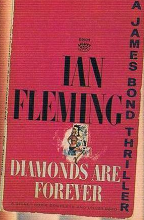


(arriba) y la última se encuentra a la izquierda del salón principal del bunker (antes de la salida).



James Bond, el agente secreto 007 del servicio británico, es la creación del novelista Ian Fleming (1908-1964), quién fue un oficial de la Inteligencia Naval Inglesa durante la Segunda Guerra Mundial.

Fleming escribió 12 novelas y dos colecciones de cuentos cortos sobre su héroe imaginario entre 1952 y 1964 en su villa de veraneo, ubicada en las costas de Jamaica y a la cual llamó GoldenEye. La fórmula del éxito de Bond ha sido la mezcla de humor, acción, suspenso, erotismo y alta tecnología. Nunca ha existido un filme de Bond que no tenga este tipo de elementos.



007

IAN FLEMING

CASINO ROYALE

A JAMES BOND THRILLER

A SIGNET BOOK COMPLETE AND UNABRIDGED

Son muchos los detalles curiosos que podemos encontrar en la historia del Agente 007, pero sin duda el de cómo dio Fleming el nombre a su agente secreto es uno de los más relevantes: mientras el novelista británico concebía las características de su personaje, no dejaba de pensar cuál sería el nombre adecuado para su agente secreto.

Pero al echar un vistazo al librero de su estudio, rápidamente encontró la respuesta, pues en el lomo de uno de los libros colocados allí se podía leer: "Birds of the West Indies" (Aves Nativas del Oeste) Fifth Edition, by James Bond.







Objetivo D:

El manual es un objeto muy importante, motivo por el cual lo tienen bajo llave en una caja fuerte de doble combinación, esto significa que deberás buscar las 2 llaves para abrirla. La primera la trae un guardia que está cerca de la caja fuerte (en la foto, Bond se encuentra tras la puerta de las celdas y el cuarto al que nos referimos es el de la izquierda).

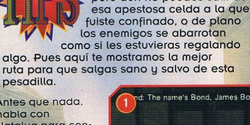


La segunda llave la trae uno de los soldados que está en el cuarto de control. Ahora sí, regresa a la caja fuerte y obtén el manual de operaciones de GoldenEye.

Objetivo E:

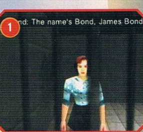
Huye con Natalya antes de que el bunker vuele en mil pedazos.





TIPS

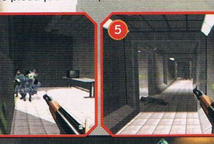
Bueno, te hemos dado todo un rollo para explicarte cómo completar las misiones, pero aún no puedes salir de esa apestosa celda a la que fuiste confinado, o de plano los enemigos se abarrotan como si les estuvieras regalando algo. Pues aquí te mostramos la mejor ruta para que salgas sano y salvo de esta pesadilla.



Antes que nada, habla con Natalya para consolarla **(1)** (esto no te afecta en nada, pero los diálogos son buenos, sobre todo cuando James trata de engañar al soldado). Pero vamos al grano, revisa entre tus objetos y encontrarás que tu reloj tiene un dispositivo magnético **(2)** vé hacia la reja y usa la llave para poder salir **(3)**. No liberes a Natalya, ya que es muy torpe y le encanta atravesarse entre los disparos, por lo que es presa fácil tanto para los soldados como para ti.







Vé al primer cuarto después de las celdas, elimina a los soldados y espera al resto de ellos, que llegarán en manadas **(4)**. Aquí obtendrás la primera llave de la caja fuerte.

En la primera balacera, si tienes suerte obtendrás la tarjeta de acceso para el área siguiente; si es así vé hacia el fondo (5) toma la lista de muertes, destruye la cámara y regresa a la escalera del pasillo (6). Si no obtuviste la tarjeta de la puerta, vé a dicha escalera. Llegando a ésta, dispara como loco para que salga la mayoría de los enemigos. Entra al cuarto de la derecha y obtén la lista de Staff (7) y vé hacia el pasillo (8).





Ten cuidado en este pasillo, ya que hay 3 metralletas automáticas (9-10-11). Al salir destruye la cámara del pasillo, la del cuarto de ventilación y la del ducto de ventilación, recoge el VideoTape en el siguiente cuarto. Después dirígete al cuarto de control y si no obtuviste la tarjeta de este cuarto, sólo dispara para que te abran los soldados, destruye la cámara que se encuentra adentro. Aquí encontrarás la segunda llave de la caja fuerte. Si no obtuviste la primera tarjeta de la puerta junto a la caja fuerte, de donde obtienes el VideoTape baja las escaleras y vé por la lista de muertes y la cámara.







Limpia el salón principal y destruye la cámara que se encuentra cerca y una vez que estés seguro de haber completado los objetivos A, B, C y D, así como de eliminar a cada uno de los soldados, regresa a las celdas por Natalya y escapa antes de que el bunker se haga papilla con el rayo que Janus está a punto de lanzar desde el GoldenEye. (12)





Misión 6: San Petersburgo

Parte I: Parque de las estatuas

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part I: Statue Park

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Contactar a Valentín.
b. Confrontar y desenmascarar a Janus.
c. Localizar el helicóptero.
d. Rescatar a Natalya.
e. Encontrar la caja negra.

CLASSIFIED





Otro de los más curiosos es cómo llegó a ser tan famoso en este lado del planeta y es que durante una entrevista a John F. Kennedy, entonces Presidente de los Estados Unidos, comentó que uno de sus pasatiempos preferidos era leer las novelas de un escritor inglés de mediana fama y que trataban sobre las aventuras de un tipo llamado James Bond.

Dentro del universo del 007 existen distintos grados de agentes secretos, los más importantes, indudablemente, son aquellos que ostentan el doble cero. Estos agentes son armados con una pistola especial: la Walter PPK 0.6 mm, además de que son los únicos agentes que tienen licencia para matar (¡gulp!).





Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton y recientemente Pierce Brosnan son los actores que han interpretado el papel de James Bond en la pantalla grande y que se han consagrado como grandes estrellas por encarnar al 007, siendo todos actores ingleses. Pero además este tenaz agente ha sido interpretado por Woody Allen, Peter Sellers y David Niven en una parodia sobre James Bond.

La organización criminal que aparece recurrentemente en las historias de Bond es S.P.E.C.T.R.E pero solamente son las siglas del nombre completo de esta malévola red, que significan Special Executive for Counter Intelligence Terrorism Revenge and Extorsion.



Objetivo A:

Valentin: Good evening, Mr. Bond. These are strange times...

Esta es sencilla, lo difícil es llegar hasta donde se encuentra don Valentín. Lo encontrarás en una caja de metal de color rojo.



Objetivo C:

Una vez que descubras que Janus no es más que el agente 006, activará el detonador del helicóptero robado, regresa a él antes de que se termine el tiempo.

Objetivo B:

Trevelyan: Yes, the MI6 'hero', back from the dead.

Llega a la estatua de Lenin y conversa con Janus para saber su verdadero nombre.

Objetivo E:

Una vez que explote el helicóptero, busca la caja negra (este es el nombre que se le da al archivo de un vehículo aéreo que registra todos sus viajes), que más bien es de color amarillo (pa' que resalte). No puede estar lejos, pero sí entre los escombros. Ya que la encuentres, regresa a la reja para descubrir que te están esperando.

Mishkin: Ah, Mr Bond. I see you've taken it upon yourself to liven up the nightlife in St. Petersburg.

Objetivo D:

Ya que llegues hasta el helicóptero, despierta a Natalya y aléjala antes de que explote en mil fragmentos.

Helicopter destroyed.

Cuando comiences el nivel, sigue el camino de la izquierda (1), adelante encontrarás un puente creado con letras (eso si vas bien) (2).

TIPS

Bien pues ahora vienen la sarta de sandeces que corresponden a los tips de este nivel, agárrate porque es algo complicado (gracias a los programadores), pero espero que te sea de utilidad.













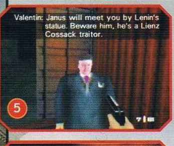






Siguiendo de frente hay una caja metálica de color gris (3), dirígete a la derecha de ésta, pasa entre unas columnas y el cerro y a tu izquierda encontrarás la caja roja en donde está escondido Valentín (4), quien no es tan valiente, más bien es un soplón que te hace una cita a ciegas con el mismísimo Janus (así es, el villano de la película) (5). Así completas el Objetivo A sin ningún problema.





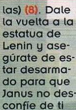
Cuando sales de la entrevista con Valentín, vé hacia la izquierda (6), así llegarás hasta las estructuras que se ven en la foto y dirígete hacia donde señala la mira (7).

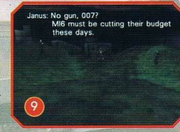






Detrás de toda esa basura, se encuentra la estatua de Lenin, si entras al pasadizo que marca la mira, encontrarás protección (no de látex, más bien contra balas) (8). Dale la vuelta a la estatua de Lenin y asegúrate de estar desarmado para que Janus no desconfíe de ti (9).







Una vez que Janus admite que es Alec Trevelyan, mejor conocido como el ex-agente 006, él activa el detonador del helicóptero, por lo que tienes que regresar rápidamente a donde comienza la misión (que es obviamente en donde está el helicóptero).

Rescata a Natalya y busca la caja negra. No puede estar lejos, te recomendamos que la busques rápido ya que los guardias de Janus están cerca (10) y regresa a la reja del parque, para encontrar a Natalya prisionera (11) y a Mishkin, quien te llevará a los cuarteles de la KGB. (12-13)



Mishkin: There's a truck waiting outside.





También el 007 ha llegado a los juegos de video: el primero del que tenemos noticia salió aproximadamente hace 10 años y pertenecía al sistema de Coleco.



Y para finalizar te diremos que algunos de los más famosos cantantes de cada época de producción del film han sido llamados para interpretar los temas principales de los filmes de James Bond, entre ellos podemos citar a Mat Monro, Shirley Bassey, Tom Jones, Sheena Easton, Paul McCartney, Duran Duran, A-HA y Tina Turner.



Agradecemos a Ricardo C. por prestarnos el material necesario para elaborar este artículo.

Misión 6: San Petersburgo

Parte II: Archivos Militares



OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part ii: Military Archives

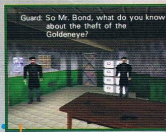


OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Escapar del cuarto de interrogación
b. Encontrar a Natalya
c. Recuperar la caja negra del helicóptero
d. Escapar con Natalya

Objetivo A:

Aquí sólo tienes que salir del cuarto del interrogatorio, algo fácil para Bond pero eso no es todo, debes de tener mucha cautela o te caerá toda la banda. El soldado de la derecha tiene la llave; para no sufrir daño o al menos un poco, derriba a estos 2 guardias con el terrible y mortífero KARATE que caracteriza a James, así podrás salir sin ninguna complicación ¡Yaaaaaaahhhhh! No tomes la pistola ni el cargador antes, o te llenarán de plomo.





Objetivo B:

Natalya también está siendo interrogada en otro cuarto del edificio, encuéntrala y tócala antes de que se ponga histérica y trate de huir.



Objetivo C:

Una vez que tranquilices a Natalya, ella te dirá que deben contactar a Mishkin (quien está en la planta baja del edificio), una vez que lo encuentres, habla con él y te dará la llave de la caja fuerte (que se encuentra detrás de él) donde está la caja negra.

Mishkin: It is in the safe.
GOT SAFE KEY



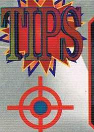


Objetivo D:



Ahora sí, llega hasta las ventanas de la biblioteca que se encuentran en la planta baja, rómpelas y huye.

GOLDENEYE 007





En este nivel los soldados se amontonan para balearte, por lo que debes de tener mucha paciencia o de plano correr con las balas zumbándote los oídos.
Aquí te damos una manera fácil de terminarla:

Una vez que salgas del cuarto de interrogación, vé hacia la puerta de enfrente (1) (el pasillo de la derecha se llena fácilmente de enemigos, aparte de que hay más probabilidades de que te ataquen por detrás y te acorralen) (2), ábrela y corre de frente esquivando las cajas hasta llegar a la escalera.











Sube las escaleras, abre la puerta, dispara a las cajas para que exploten y eliminen a unos cuantos soldaditos **(3)**. Regresa inmediatamente a la escalera, baja y espera a los soldados **(4)**, elimina aproximadamente a unos 20 y asegúrate de que ya no salgan. Sube de nuevo y gasta unos disparos por si hay alguien cerca (para llamar su atención). Una vez que el área esté limpia, vé al corredor de la izquierda **(5)**, avanza, abre la puerta y elimina a los enemigos de esa área. Después abre la puerta de la izquierda **(6)**, entra y elimina a los soldados de esta área. Con la situación bajo control, entra a esta puerta **(7)** y encontrarás a Natalya. Sal y espérala, si huye **(8)**, trata de seguirla para saber fácilmente su ubicación, se puede encontrar en cualquiera de estos dos cuartos (la primera foto está en el primer piso y la segunda en el ático) **(9-10)**.



Una vez que rescatas a Natalya (como ya lo mencionamos), debes localizar a Mishkin, por lo que continuamos desde el cuarto de interrogación donde encuentras a esta mujer. Vé por la puerta del fondo de la izquierda (como si salieras del cuarto de interrogación) **(11)**, baja las escaleras y entra a la primera puerta de la derecha **(12)**, aquí no hay soldados así que no dispares innecesariamente, entra a la puerta de enfrente **(13)** y en la siguiente puerta de la izquierda, encontrarás a Mishkin **(14)**.









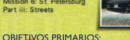


Una vez que hables con él, que te haya entregado la llave de la caja fuerte y obtenido la caja negra, Natalya te dirá que pueden escapar por una ventana de la biblioteca **(15)**. Ahora sal por la misma puerta por donde entraste y regresa a la puerta de la derecha **(16)**, sigue pegado a la derecha hasta la puerta de enfrente **(17)**, así llegarás a las ventanas **(18)**, destruye una y salta para escapar **(19)**.



Misión 6: San Petersburgo







Parte III: Calles

Objetivo A:

Valentin: Ah, Mr. Bond, I see you have eluded the clutches of Military Intelligence.

El bueno de Valentín te ayudará dándote más tiempo para alcanzar a Ourumov, por lo que te debes apresurar en encontrarlo.
Al salir del área donde se encuentra el tanque, dirígete hacia el corredor de la izquierda, más adelante encontrarás una puerta abierta, en donde estará Valentín, por supuesto.



Objetivo B:



Sólo llega hasta el final del nivel, antes de que se termine el tiempo.

Objetivo C:

En este nivel encontrarás varios civiles (todos vestidos de rojo, a lo mejor están en huelga), tienes cierto límite de accidentes (por así llamarlo), así que maneja el tanque con precaución.



TIPS

Aquí te detallamos la ruta más fácil, así que pon atención:
Elimina rápidamente a los soldados que se encuentran en esta área **(1)**.
Dirígete hacia donde está Valentín (como ya te lo explicamos anteriormente) y regresa por el tanque lo más pronto posible **(2)**.
Ahora sobre el tanque, dobla a la derecha en la primera intersección **(3)**, sigue y encontrarás un automóvil que obstaculiza el camino, destrúyelo y prosigue **(4)**.
Al llegar a la primera trinchera, sigue de frente atropellando a los soldados **(5)**.



Valentin has contacted his 'associates'



Apresúrate, ya que los soldados de la derecha tienen lanza misiles y te hacen bastante daño. Al pasar la segunda trinchera, gira hacia la izquierda y prosigue **(6)**.







Cuidado porque adelante encontrarás unas minas, sólo destrúyelas y sigue avanzando (7). Al llegar a la siguiente intersección, gira a la derecha (8). Y un poco más adelante te encontrarás con otras minas, por lo que te recomendamos tener cuidado (9)



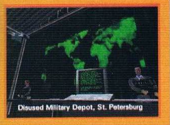
Al llegar a un nuevo cruce, gira a la derecha (10) para llegar por fin al fin del fin... digo... de este nivel. (11)





Misión 6: San Petersburgo

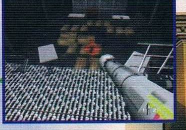
Parte IV: Estación







Objetivo A:



Uno de los almacenes tiene armas ilegales, sólo destruye las cajas.

Objetivo B:

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part iv: Depot

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir armas ilegales
b. Destruir red de computadoras
c. Obtener la llave de la caja fuerte
d. Recuperar los planos del helicóptero
e. Localizar el tren de Trevelyan

Destruye las 2 computadoras centrales y la pantalla general que se encuentran en el cuarto de control para completar este objetivo.



Objetivo C:





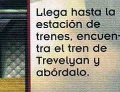


En el mismo cuarto de control encontrarás la llave de la caja fuerte.

Objetivo D:



En la estación de trenes, hallarás la caja fuerte donde se encuentran los planos del helicóptero.



Llega hasta la estación de trenes, encuentra el tren de Trevelyan y abórdalo.

proyectil de estalactita

deyección de pterodáctico

propela de avión

saliva de dinosaurio

barba de morsa

abrasión con palmera

Es una carrera. Es una aventura.

Más de 20 pistas diferentes. Más de 8 demonios con velocidades diferentes. Tierra, aire, agua y todo tipo de curvas peligrosas con Diddy Kong Racing, sólo para Nintendo 64™ y con Rumble Pak™



TIPS

Al comenzar el nivel, dirígete hacia la reja **(1)** del fondo y avanza hasta topar pared **(2)** y vé a la derecha para ir por el almacén de armas ilegales **(3)**. Trata de no hacer muchos disparos o te caerá la banda pesada.



Entra rápido al almacén y elimina a los 3 soldados que la resguardan **(4)**. Toma todas las armas y destruye las cajas en donde se encuentra el armamento ilegal **(5)**.

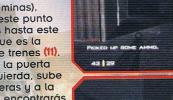


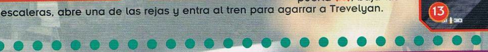
Una vez bien armado, sal del almacén y dirígete hacia la izquierda, hasta el cuarto de control **(6)**, pero antes deja unas cuantas minas de aproximación, para que los soldados que te traten de sorprender, sean sorprendidos **(7)**.



Al entrar al cuarto de control, elimina rápido a los soldados de enfrente y a los de la derecha de las cajas, ármate con el lanza misiles y dispárale a la molesta torre de la izquierda **(8)**. Ahora sí ocúpate del resto de los soldados, toma la llave y destruye la megapantalla y las computadoras **(9)**.

Cuando salgas, encontrarás muchas municiones (de los incautos que se acercaron a tus minas), tómalas, camina de frente y al llegar a este punto da vuelta a la izquierda **(10)**. Así llegarás hasta este edificio que es la central de trenes **(11)**. Entra por la puerta de la izquierda, sube las escaleras y a la izquierda encontrarás la caja fuerte **(12)** en donde están los planos del helicóptero. Una vez con los planos, sal por esta puerta **(13)**, baja las escaleras, abre una de las rejas y entra al tren para agarrar a Trevelyan.





Misión 6: San Petersburgo

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part v: Train

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir los frenos
b. Rescatar a Natalya
c. Localizar la Base de Janus
d. Obtener la contraseña de Boris
e. Escapar

Converted Missile Train, heading east

Parte V: Tren





Objetivo A:











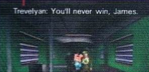


Al comenzar el nivel, Bond aparece en el último vagón. En cada uno de los vagones se encuentra un dispositivo de freno, por lo que deberás destruir 6 para que el tren se detenga.



Objetivo B:

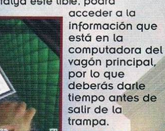
Al llegar al vagón principal, encontrarás a Ourumov, quien tiene cautiva a Natalya, así como a Trevelyan y a Xenia. Dispárale a Ourumov para liberar a Natalya.





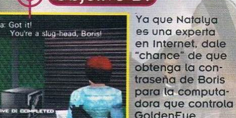
Objetivo C:

Una vez que Natalya esté libre, podrá acceder a la información que está en la computadora del vagón principal, por lo que deberás darle tiempo antes de salir de la trampa.





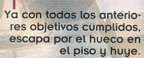
Objetivo D:



Ya que Natalya es una experta en Internet, dale "chance" de que obtenga la contraseña de Boris para la computadora que controla GoldenEye.



Objetivo E:



Ya con todos los anteriores objetivos cumplidos, escapa por el hueco en el piso y huye.



GoldenEye 007



1er. vagón: Elimina a 4 soldados a distancia, cubriéndote con las cajas (recuerda que éstas explotan con algunos disparos) (1), trata de darles en la cabeza para eliminarlos rápido y destruye el primer freno.

2do. vagón: En la primera parte te enfrentarás a 4 solados, muévete rápido y eliminalos (2) En este vagón hay 2 guardias (3) (éstos se mueven, por lo que pueden aparecer repentinamente, descarga unas balas antes de entrar al vagón, para que salgan al principio). Más adelante encontrarás a otros 4 soldados (4), destruye el segundo freno y pasa al siguiente vagón.







3er. vagón: Al abrir la puerta te enfrentarás a varios guardias, que con disparos saldrán de sus cuartos para hacerte frente. Sólo sé paciente y apúntales a la cabeza (5). Una vez que limpies el pasillo y avances, un guardia te saldrá por la retaguardia, así que ponte atento (6). Destruye el 3er. freno y abre la puerta del siguiente vagón.

4to. vagón: Al entrar destruye el 4to. freno y enfréntate a otra fila de indios... perdón, de soldados (7). A la mitad del pasillo te atacarán por detrás 2 soldados. ¡CUIDADO! (8). Antes de pasar al siguiente vagón, hay 2 soldados más (9).

5to. vagón: Al entrar hay un guardia (si trae las 2 UZIs, equípalas) (10). Pasando la primera puerta, encontrarás un montón de... soldados que te enfrentarán (11) Abre la siguiente puerta y dispara a lo loco, ya que de los baños saldrán 2 tipos que estaban leyendo el manual del chacal, por lo tanto son muy malos, además de que los de la puerta del fondo están muy molestos debido a que estaban haciendo "cola" para entrar al baño (12). En la siguiente puerta sólo queda un despistado junto al 5to. freno (13). Ahora regresa para darle su merecido a un tipo al que no le gustó cómo quedaron los baños con tanta ventilación y te lo hace notar (14)

6to vagón: Entrando, dispárale al soldado que se encuentra en el fondo (15). Colócate en donde estaba el soldado, dispárale al último freno y espera a los últimos chicos (16), quienes te dan la llave de la última puerta (por si se te cierra). Detrás de esta puerta se encuentra Alec, Xenia, Ourumov y Natalya (17)

Fase Final: Aquí empieza lo desesperante. Dispárale a Ourumov para dejar libre a Natalya, enseguida el cuarto se sellará (18). Rápidamente selecciona el reloj láser entre tus armas y destruye los remaches de la ventilación del piso (19-20). Espera a que Natalya tenga toda la información antes de salir por el hueco del aire y cuando falten 4 segundos, sal corriendo pero ten cuidado, ya que a la izquierda de donde sales, habrán 3 soldados disparándote (21)

Ahora sí, corre por tu vida. (22)



En este artículo y en una segunda parte te vamos a dar la ubicación de todas la gemas amarillas que son necesarias si es que quieres ver el final completo, pero recuerda que este título tiene una lógica muy rara, así que no te sorprendas al ver que la gema estaba en el lugar más raro o la obtienes de la manera más loca que te puedas imaginar.



STAGE 1-1

Aquí lo que debes hacer, es llevar la pequeña estatua que está al principio de la escena y después de haber hablado con el viejo que está al final, toma la bomba que deja y úsala para destruir la estatua, ya que dentro está la gema.



STAGE 1-2

En esta escena no hay ningún problema, sólo tienes que avanzar en la primera zona, hasta un poco antes de donde aparece la parte con fuego y correr para dar un salto alto para alcanzar la parte superior, donde se encuentra la gema.

STAGE 1-3

La tercera gema es un poco más compleja, seguramente ya la viste al comenzar la segunda zona de esta escena y está ubicada en una parte donde no la puedes alcanzar con un simple salto, lo que tienes que hacer es avanzar hasta la parte izquierda de esta zona en donde están las esferas recorriendo el camino hecho de cuerda, ahora agárrate de la esfera que se mueve más rápido y justo cuando estés pasando por donde están los bloques rojos, sacude la esfera presionando dos veces hacia abajo rápidamente, así suelta una bomba y con ella desaparecen los bloques rojos que ocultaban una estrella que si la tomas, te teletransportas justo donde está la gema ¡y listo! ya podemos ir a la siguiente escena.











Las cosas continúan fáciles, ya que esta gema está a tu paso, sólo que tienes que saltar sobre un pasillo en la parte superior y evitar una serie de enemigos que giran y te estorban un poco, esquívalos y al final está la gema esperándote.

STAGE 1-4





STAGE 1-5

Las cosas se empiezan a complicar un poco, aquí tienes que juntar a los tres chicos para que aparezca la estrella que da por finalizada la escena, entonces no la tomes, avanza y cambia de dirección la esfera verde con resorte, con ella y un pequeño impulso (que obtienes presionando el botón C-Arriba), llegas a la parte superior de la estructura que está como en "zig-zag", donde hay un pequeño cilindro del que puedes sacar una bomba (presionando Abajo + botón B), ahora rápido baja y sube siguiendo el camino hasta llegar a los bloques rojos, los cuales destruyes con la bomba. Dentro del hueco que abriste hay un personaje más, al cual tienes que tomar y sacudirlo para obtener la preciada gema.













STAGE 1-6



Lo importante en esta escena es proteger al enemigo que tiene la gema, que para mejor ubicación te diremos que es el tercer enemigo que te lanza granadas, entonces tienes que destruir los bloques sobre los cuales está parado, pero lo más alejado que puedas para que así el enemigo no se vaya a eliminar con sus propias granadas, después de esto es pan comido, sólo toma al enemigo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla.



STAGE 1-7

Con este subjefe es cuestión de pedirle la gema con una buena sacudida, ya después de tomarla le puedes dar sus azotes.









STAGE 1-8

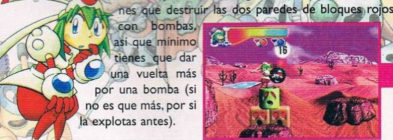


Seguramente te preguntarás cómo entras por las gemas en esta escena, pues ese es el problema que no hay que entrar, más bien las gemas tienen que salir y esto lo logras al eliminar a todos los enemigos lo más rápido que puedas y no les des tiempo ni de reaccionar, así al aparecer la estrella que te saca al mapa principal, las 4 gemas salen para colocarse en la parte de arriba.

STAGE 1-9

Después de destruir al enemigo que dispara fuego, ya puedes seguir avanzando y un poco más adelante está el cilindro de donde puedes sacar la bomba, enseguida sube por los bloques y continúa avanzando, si quieres puedes destruir las esferas con puntas utilizando las bombas, pero esquívalas hasta llegar al hueco que contiene la gema, sólo que primero tienes que destruir las dos paredes de bloques rojos con bombas, así que mínimo tienes que dar una vuelta más por una bomba (si no es que más, por si la explotas antes).









STAGE 1-10



Con la lluvia de rocas, aquí lo importante es que te cuides la cabeza, primero avanza hasta llegar a unas plataformas que te permiten subir a otras más altas y así al esquivar las rocas, te regresas casi al principio de la escena pero por la parte de arriba y en la primera plataforma, está la gema (en la foto apenas y se ve en la esquina superior izquierda).

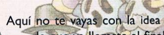






STAGE 2-1

Con esta gema no hay ningún problema, la tienes que encontrar en el camino un poco antes de llegar a la estrella que da por finalizada la escena, sólo que no tienes que titubear al tomarla ya que es muy arriesgado, pues te puedes caer, sólo corre para que la tomes.



STAGE 2-2

Aquí no te vayas con la idea de que ya llegaste al final y no hay gema, lo que pasa es que necesitas explotar la bomba y correr sobre los bloques que se van destruyendo, pero al llegar a la estrella del final de la escena no la tomes, más bien continúa subiendo sobre los bloques en forma de escalera y ya en el final, salta lo más alto que puedas para tomar la plataforma que baja y sube, (si no llega la plataforma puedes mantenerte flotando presionando el botón C-Arriba) y después, al llegar a lo más alto salta para alcanzar la gema.



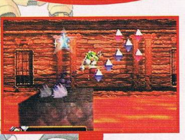






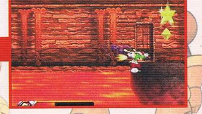
STAGE 2-3

Esta escena es más o menos como la anterior, pero en forma horizontal y lo único que debes hacer es pasar de largo donde está la estrella que te saca de la escena, entonces necesitas correr y dar un gran salto, además al ir cayendo ve presionando C-Derecha para alcanzar a llegar a una plataforma que está más adelante, repite la jugada para llegar a otra plataforma que está más a la derecha, donde está la gema y otra estrella que te saca de la escena.









STAGE 2-4

El tiempo es tu peor enemigo en esta escena, necesitas ir a toda velocidad en todo momento para ir ganando tiempo, así después de teletransportarte con la primera estrella, regrésate rápido para sacudir la esfera blanca que se ve en la foto y puedas continuar avanzando antes de que el camino se destruya y luego de teletransportarte con la segunda estrella, verás una esfera más dentro del círculo, sacúdela para sacarle la gema y tómala rápidamente para salir de la escena sin problemas, no olvides avanzar rápido con ayuda de los botones C.







STAGE 2-5

Esta escena es parecida a la 2-3, sólo que aquí tienes que seguirte de largo en donde está la estrella que te saca de la escena con ayuda de las cuerdas de enemigos y avanzar de cuerda en cuerda, pero no te tardes demasiado o los enemigos se caen y al final encontrarás la gema para después regresar y salir de la escena con ayuda de la estrella.

STAGE 2-6

Aquí te enfrentas a un enemigo a quien le tienes que sacar la gema antes de eliminarlo, así que la técnica es la siguiente: Cuando te ataque, de inmediato salta y agarra al enemigo por la cabeza, ahora presiona abajo(o C-Abajo) rápidamente para sacudirlo, entonces comenzarán a salir pequeños insectos, pero después de varias sacudidas sale la gema, ten cuidado de no caer en la lava y sobre todo que la gema no se vaya a caer ahí.



STAGE 2-7

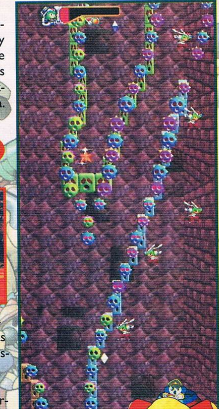
La gema de esta escena está arriba de la estrella que te saca del nivel, para llegar a ella tienes que saltar de esfera en esfera esquivando las de puntas que están en el camino, aquí la paciencia es muy importante de lo contrario terminas en el fondo.






STAGE 2-8

Al ir cayendo en esta escena, trata de pegarte hacia la derecha y entrar por un pequeño hueco que te da acceso a la zona donde está la gema, pero en cuanto entres pégate a la izquierda, ya que la gema está pegada a la pared de la izquierda y sólo así puedes tomarla.



STAGE 2-9

En este lugar, la gema la tiene el enemigo con una flor en la cabeza (justo después de la esfera con resorte), lo que tienes que hacer es sacudirlo un poco para obtenerla.

STAGE 2-10

Aquí la gema está en la orilla izquierda, para alcanzarla necesitas seguir subiendo después de la estrella que te saca de la escena, continúas hacia arriba trepando por las esferas y algunas plataformas, hasta llegar a un hueco por donde puedes entrar al pequeño pasillo que se encuentra en la orilla izquierda, así te dejas caer hasta tomar la gema amarilla, para después regresar por la estrella y salir de la escena.

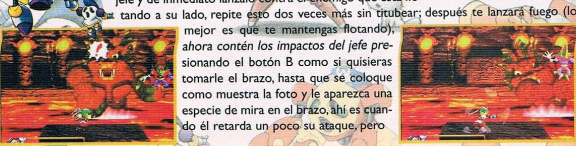






STAGE 2-11

Al enfrentar a este jefe trata de tener tus reflejos totalmente afinados, ya que es la única forma de obtener la gema amarilla, de entrada te damos algunos tips: Sujeta el brazo del jefe y de inmediato lánzalo contra el enemigo que está flotando a su lado, repite esto dos veces más sin titubear; después te lanzará fuego (lo mejor es que te mantengas flotando), *ahora contén los impactos del jefe presionando* el botón B como si quisieras tomarle el brazo, hasta que se coloque como muestra la foto y le aparezca una especie de mira en el brazo, ahí es cuando él retarda un poco su ataque, pero







tú puedes tomar el brazo y lanzarlo contra su cabeza, repite esto tres veces más y él te lanzará fuego otra vez, esquiva el fuego flotando y nuevamente; repite la jugada de contener sus ataques hasta que puedas volver a tomar su brazo y lanzarlo, es decir que con 6 golpes en total, el jefe estará eliminado y si no fallas ninguna ocasión de las que puedes tomar su brazo, la gema amarilla aparece ya que el scroll sube, recuerda no debes fallar ninguna ocasión, esto lo logras con un poco de práctica.





STAGE 3-1

La bolsa es la clave en esta escena, ya que necesitas llenarla con 6 gemas azules y lo logras al poner la bolsa bajo la primera esfera, para después sacudirla y caigan las gemas, ahora toma la bolsa y sacúdela para transformar las 6 gemas azules en una gema verde, ahora continúa tu camino hasta la esfera que tiene 4 flores debajo, ahí repite la jugada: Pon la bolsa debajo y sácale las gemas a la esfera, para transformarlas en una gema verde. Ahora ya picados con las transformaciones sacude la bolsa una vez más, para que obtengas de las dos gemas verdes, la preciada gema amarilla.











STAGE 3-2

Algo que necesitas en esta escena es rapidez, ya que tienes que avanzar tan rápido como puedas hasta pasar la segunda columna de bloques, porque detrás de los árboles está un enemigo con un pequeño gorro tipo navideño, toma al enemigo y colócate en un lugar seguro rapidísimo y de volada sacude al enemigo, para sacarle la gema amarilla.







STAGE 3-3



Al llegar a la estrella del final de la escena no te bajes del cohete, más bien necesitas enfilarlo hacia donde señala la flecha de gemas, así en lo alto de la escena y pegado a la orilla derecha encontrarás la gema amarilla.







Esta gema está sobre la zona donde se balancean los enemigos y es aquí donde necesitas colgarte de estos enemigos para después saltar a lo más alto y así puedas tomar la gema que está más o menos al centro de la cuerda, al nivel de tu marcador de energía.

STAGE 3-5

Aquí la gema está en la segunda parte de esta escena, pero para alcanzarla es necesario llegar primero a la parte donde está la esfera blanca y con una barra de bloques rojos, la jugada es la siguiente: Sacude la esfera blanca y de inmediato muévete a la derecha para tomar una bomba que cae (tienes que detenerla antes de que destruya los bloques rojos), después lleva la bomba hacia el lado izquierdo donde necesitas usarla para destruir los bloques rojos, pero de inmediato necesitas tomar la bolsa que está abajo y nuevamente subir antes de que se destruya el piso donde está la bolsa; después de esto, sacude la bolsa para obtener un amigo al cual te puedes subir para volar, ahora regresa un poco y arriba hay una zona llena de gemas rojas y en medio está la gema que andas buscando.

















A este enemigo hay que sacarle la gema tomándolo de la cabeza y sacudiéndolo. Al principio sólo saldrán gemas azules, pero después de varios agarres y sacudidas, aparece la preciada gema amarilla.



STAGE 3-7

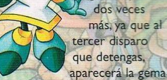
Aquí lo que debes hacer es: Subirte al personaje que rebota constantemente y ya sobre él, muévete hacia donde está una estrella; de ahí necesitas rebotar en las esferas con puntas que están a la izquierda después de saltar en la tercera esfera, alcanzarás a tomar la gema que está en lo alto de la escena pegada a la izquierda.







STAGE 3-8



¿Qué, pensaste que es sacudiendo al jefe? Pues no, no puedes sacudirlo. Así que para sacar la gema amarilla tienes que esperar a que el jefe te lance un disparo grande y detenerlo como si lo quisieras agarrar con el botón B, esto lo debes repetir dos veces más, ya que al tercer disparo que detengas, aparecerá la gema que no podías encontrar.





STAGE 3-9

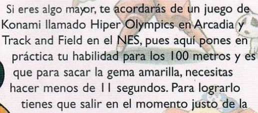
Antes de tomar la estrella que te lleva al final de la escena donde está el anciano, continúa avanzando hasta ver una serie de esferas con puntas que se mueven como una cuerda y dos enemigos las están saltando, colócate entre estos dos enemigos y comienza a saltar como ellos o permanece flotando al centro y comenzarán a salir gemas rojas, después de unos instantes, desaparecen las esferas y cae la gema amarilla.



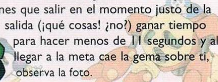


STAGE 3-10

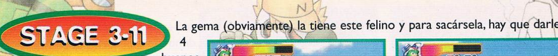




Si eres algo mayor, te acordarás de un juego de Konami llamado Hiper Olympics en Arcadia y Track and Field en el NES, pues aquí pones en práctica tu habilidad para los 100 metros y es que para sacar la gema amarilla, necesitas hacer menos de 11 segundos. Para lograrlo tienes que salir en el momento justo de la salida (¡qué cosas! ¿no?) ganar tiempo para hacer menos de 11 segundos y al llegar a la meta cae la gema sobre ti, observa la foto.







STAGE 3-11

La gema (obviamente) la tiene este felino y para sacársela, hay que darle 4 buenos pelotazos, pero eso sí no tienes que cometer ningún foul y además, no falles tus tiros y no te dejes dar ningún pelotazo, así después de hablar con el felino, él camina un poco y aparecerá la gema amarilla.





STAGE 3-12

Qué tan bueno eres para eliminar a este jefe, pues tendrás que ser excelente si quieres obtener la gema amarilla, porque tienes que eliminarlo sin que te toque ni una vez para que aparezca la gema amarilla, para lo cual te damos algunos consejos:

En la primera parte del enfrentamiento, toma un misil y sacúdelo para hacerlo más grande y cause más daño cuando se lo lances al jefe, además puedes subir en uno de los misiles para volar en él, después de conectarle 4 misiles (grandes) al jefe.





Prepárate para pasar por debajo de él cuando salte.

Después de alejarte lo suficiente para estar fuera del alcance de sus disparos, vuelve a hacer la jugada de tomar un misil, sacudirlo y lanzárselo y repítela una vez más...



... ahora tienes que ser muy cuidadoso, ya que te tienes que mantener a una distancia considerable del jefe y anticiparte un poco antes de que él te vaya a atacar, para que saltes y lo esquives, así en cuanto caigas, verás que por un instante el jefe está indefenso, ahí es cuando lo tienes que tomar rápido y lanzarlo. Repite esto dos veces más y prepárate para la última parte del enfrentamiento.









Este mes tenemos noticias interesantes y tienen que ver con muchos de los títulos que serán lanzados para el N64 en estos meses y los próximos. Tenemos unos previos de juegos que nosotros creemos serán muy interesantes y otros que no se esperaban, así que pasemos a ver qué habrá próximamente.

BOMBER MAN 64

Vamos a hablar más de este juego, para dar una muy buena noticia y como pretexto para darte a conocer una decisión de Nintendo. La noticia es que este título sí saldrá en América gracias a que NOA decidió comercializarlo en este continente.
A grandes rasgos (para quien se ha perdido nuestros múltiples análisis de este juego), te podemos mencionar que se juega totalmente de una forma distinta a lo que es el original Bomberman (cosa que ha pasado con la gran mayoría de franquicias que han entrado al N64 desde los 16 Bit).
La cuestión es que para un solo jugador, el título es más del estilo de aventuras, donde el personaje principal ahora utiliza sus bombas para poder avanzar en diferentes escenarios, de los que tiene que encontrar la salida en un modo de aventuras típico de este sistema (tú sabes... ese donde puedes caminar libremente por el área que compone la escena).
Al final de cada uno de esos mundos hay un jefe gigantesco al que debes de vencer. Y para no perder la costumbre, cuenta con el modo de batalla para 4 personajes, muy característico del nombre "Bomberman".
Bomberman 64 se une a Mischief Makers como títulos excelentes que aparecieron en Japón y que definitivamente no hubieran llegado a nuestro continente, si nadie se hubiera decidido a comercializarlos.
Según se rumorea es probable que Nintendo también se dedique a comercializar otros juegos programados en Japón y cuyas compañías no tienen una presencia tan fuerte en nuestro continente.
En el caso específico, nos estamos refiriendo a los 2 juegos de Seta (Wild Choppers y

Rev Limit). Pues según los últimos reportes, dicen que ambos juegos han sido trabajados de manera ardua por Seta y son muchísimo mejores que cuando se presentaron "de manera definitiva" hace un año en el Shoshinkai Show.



Nosotros aplaudimos esta decisión de Nintendo, pues nos permitirá conocer una buena cantidad de títulos excelentes que de otra forma hubiera sido imposible.

The Legend of the Mystical Ninja 64

Bueno, la verdad es que no sé como comenzar a hablar sobre este juego, pero haciendo un poco de memoria, recuerdo hace algunos años atrás la versión para Super Nes de este título, el cual me pareció muy interesante y entretenido, además de que sus gráficos me llamaron mucho la atención, pero basta de rellenos y vamos a nuestro asunto. La versión para la consola Nintendo 64, a simple vista se parece a Super Mario 64, sin embargo tiene mucho de aventuras RPG y acción.

Este juego es 100% japonés y no nos referimos a la manufacturación, sino a la idea y a todo el contexto. Este se lleva acabo en un Japón medieval (en lo que cabe concepto, ya que hay un robot gigante, computadores, armas avanzadas y otras cosas fuera de época). Pero bueno, lo mejor es que veamos este juego por parte, pues hay varios aspectos importantes que mencionar de él.

Mencionamos que es parecido al juego de Super Mario 64 porque es la primera comparación lógica al observarlo, pero conforme uno lo va jugando, te das cuenta que es un título único con detalles muy buenos y en el que tienes que hacer más cosas que en el mismo Mario. Cada uno de los personajes que participan en este juego, tienen diferentes formas de atacar a los múltiples enemigos que enfrentarás en varias áreas de este juego, pero además de estar peleando, tienes que estar recolectando información para saber cuál será tu próximo movimiento y obtener items especiales.

Es por eso que decimos que este juego reune elementos d 3 géneros muy distintos entre sí, pero que aquí son combinados de una manera muy especial, tienes que verlo.

Personajes principales

En este juego puedes elegir de entre 4 personajes principales. Cada uno de ellos tiene diferentes habilidades que irá aprendiendo y que son indispensables para el buen desarrollo de la historia. Por cierto, manejaremos los nombres que tienen estos personajes en Japón, ya que no sabemos cómo les vayan a poner aquí en América. Definitivamente eso es preferible a "el ninja de los pelos parados y morados..."



Goemon

También conocido por los enemigos como José Soto (lo cual le molesta bastante).

Ya lo conocíamos en los anteriores Mystical Ninja para el SNES. El es el personaje principal, pues cumple con los requisitos para serlo: es intrépido, guapo, valiente y héroe de millones (¿quién, José?, ¡no!). Como arma tiene una especie de Pipa y también puede arrojar monedas para causar daño a distancia.



Ebismaru



(R.Ríos). Eterno compañero de Goemon. También lo conocemos del primer Mystical Ninja. Tiende a hacer comentarios tontos pero sin malicia, le gustan mucho las chicas (¿y a quién no?, este... pedimos disculpas a nuestras lectoras por los comentarios morbosos del redactor). Sus armas son una amplia variedad de mazos y hasta una cámara fotográfica. Tiene una forma de caminar bastante rara lo cual te hace dudar que realmente le gustan las mujeres.



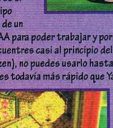


YAE

Yae se convierte en compañera de Goemon y compañía en el Goemon 2 de Super Famicon (el cual no salió en América... ¿No es esto molesto?). Le gusta siempre estar siempre bien arreglada y es la más seria del equipo. Ella vive en Zazen -que es donde se te une en este juego-. Como buena "Kunoichi" o mujer Ninja, es bastante rápida y domina diferentes tipos de armas: Desde la clásica Katana hasta la complejidad de una Bazooka con misiles teleridigidos.



KASUKE



Bajo de estatura, simpático y de apariencia engañosa, no parece ser violento, pero... El también aparece en el Goemon 2. El es el único del equipo que necesita de un par de pilas AA para poder trabajar y por esto aunque lo encuentres casi al principio del juego (en Zezen), no puedes usarlo hasta más adelante. El es todavía más rápido que Yae y sus armas son de largo alcance.



TONO

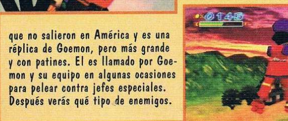
Además de los 4 personajes principales, hay otros que son de bastante peso en la trama del juego (aunque, obviamente no puedes jugar con ellos). Los primeros que conocemos mientras se va desarrollando la historia son al Emperador Tono y su Hija, la princesa Yuki.
Ellos residen en el castillo de Ooedo y rigen sobre todo Japón.
Este detalle sin importancia los convierte en el blanco primario de los villanos. Omitsu es amiga del equipo desde los anteriores juegos de Goemon y es casi como de la familia.



YUKI

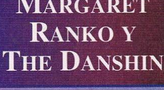
IMPACTO

Otro personaje que tiene mucho peso en la trama del juego es Impacto. Es el típico robot al estilo Power Ranchers (por cierto saludos al Boy), con el que tendrás que detener a los robots de M. Ranko y Danshin. Este robot también apareció en los otros juegos de la serie de Goemon que no salieron en América y es una réplica de Goemon, pero más grande y con patines. El es llamado por Goemon y su equipo en algunas ocasiones para pelear contra jefes especiales. Después verás qué tipo de enemigos.





Enemigos



MARGARET RANKO Y THE DANSHIN



Ellos quieren apoderarse de Japón y hacerlo un lugar hermoso y lindo (¡Qué horrible!... Hasta repulsivo), Usando: Naves, monstruos mecánicos, entre otras cosas, para obtener sus propósitos. Otras de sus cualidades es que son muy aficionados a la música y a las grandiosas producciones al estilo de Broadway.





Al principio mencionamos que este juego se desarrollaba en el Japón antiguo, por lo tanto era reglamentario para los diseñadores incluir algunos lugares típicos de este país en el juego. Obviamente muchos de ellos tienen nombres antiguos y que muy pocos reconocerán. Por ejemplo Hagure es una ciudad a las afueras del castillo de Ooedo. Esta ciudad es la más importante de Japón (según la historia del juego), tiene todo lo que podrías necesitar y hasta lo que no: como un ladrón que está en la entrada del castillo y que te robará parte de tu dinero si te descuidas. Si de cosas clásicas hablamos, no podía faltar el legendario monte Fuji (que en realidad es un volcán, así que quién sabe por qué toda la gente -entre ellos, nosotros- le seguimos diciendo monte). Por cierto, la casa de Goemon se encuentra en la ciudad de Hagure, muy cerca del castillo Imperial de Ooedo y es ahí donde empieza tu aventura.







Estos "siniestros" personajes tienen a sus sirvientes, a los cuales conocen en el juego japonés como los Cuatro Okamas (seguramente van a cambiar en la versión americana) A ellos les encanta la belleza en grado superlativo. Los jefes les tienen mucha confianza, por lo que ellos están encargados de proteger y tripular sus naves más importantes. Por cierto, se les llama Okamas por tener tendencias emocionales un poco fuera de lo común y usar colores pastel para vestirse (por si algún padre nos está leyendo, hacemos la aclaración de que aunque aparezcan esta clase de siniestros personajes, este juego es apto para todo público).





Para agregar (todavía más) variedad al juego, conforme avanzas tendrás que completar algunas pruebas para que así, los 4 integrantes de tu equipo aprendan habilidades especiales que les serán de suma importancia para poder completar el juego. No conformes con eso, los diseñadores decidieron poner en diversas partes del mapa de Japón, unas figuras de gatos (o mejor dicho "Neko") como esas que hay en las tiendas japonesas y que sirven para llamar al dinero y la clientela. Al juntar 4 de estos "nekos", obtienes un contenedor más de energía y si logras hallar absolutamente todos, podrás entrar a un modo secreto de juego (¡Ups!... ya dijimos demasiado).





Los fondos y escenarios de este juego son increíblemente manejados por los programadores de Konami, pues aunque halla objetos que estén a una distancia bastante considerable, se siguen viendo sin ningún problema. Cosa contraria a Turok, en donde para evitar que los escenarios aparecieran de la nada, se usa el efecto de neblina en forma un poco exagerada; pero no hablemos de cosas tristes. Además de que estos escenarios están bien planeados, son muy bellos y algunos parecen reales (¿será porque se basan en lugares reales?). Ya que vimos estas muestras del increíble trabajo de Konami, seguro estarás pensando como nosotros: ¿será el comienzo?, ya queremos ver el Castlevania, un Contra, un Gradius y todos los demás juegos que caracterizan la producción de Konami (esperemos que esto lo lea el Sr. Katsuya Nagae, para que nos mande más E-proms). Definitivamente es un acierto por parte de Konami el traer este juego a América, pues tiene muchos elementos bien elaborados en cuestión de programación y creatividad, cosa que hace falta.

QUEST 64

Definitivamente uno de los géneros que no ha sido muy explotado para el N64 es el de los RPG's, pero afortunadamente eso parece que va a cambiar con la próxima aparición de juegos como Quest 64 o Legend of Zelda 64 (este último más bien lo consideramos nosotros un juego de aventuras, pero no ha faltado quien ha dicho que es un RPG). Quest 64 es el nombre provisional de este título que está siendo programado en Japón por la compañía Imagineer y que será comercializado aquí en América por THQ.
Definitivamente este juego promete bastante en diferentes aspectos que mencionaremos a continuación.
Una de las cosas de las que no se puede dar cuenta muy fácilmente, es que los gráficos son muy buenos. Este es un título muy rico en texturas, lo que evita que los detalles se vean sencillos, como muchos juegos de primera generación para el N64 (como Super Mario 64). Lo más impresionante del caso, es que tiene una gran variedad de escenarios, con bastantes gráficos y sólo tendrá 96 Megabits de memoria.
A primera vista, parece que este juego tiene la misma cantidad de texturas que el juego de Zelda 64, pero habrá que esperar a ver un poco más de ambos juegos para no hacer conclusiones erróneas (sobre todo, porque Zelda 64 no tendrá 256 Megabits nada más porque sí).
Como todo buen RPG, en este título tienes que hacer muchas cosas que se han hecho características de este género. Para empezar, vas visitando muchas ciudades conforme avanzas en tu misión. Dentro de estas ciudades hay gente importante con la que hay que hablar para obtener las pistas pertinentes que te permitirán seguir avanzando hasta completar tu objetivo (que hasta el momento, no sabemos cuál vaya a ser, pues todavía hay cosas de este juego que no se han revelado). También en cada ciudad tendrás la posibilidad de visitar las tiendas y así adquirir algunos Items, armas más poderosas o descansar para así recuperar tu energía.



Esta es la forma en la que se desarrollan las batallas en Quest 64:
Tu personaje viene caminando por cualquiera de los mundos (Foto 1) y de repente aparecen unos enemigos de la nada (Foto 2).



Tú eliges la forma en la que los vas a atacar; puede ser con magia o con golpes con el arma que tengas en la mano -tal como se ejemplifica en la foto 3. Obviamente los enemigos también te atacan de diversas formas (Foto 4).







Debes tener mucho cuidado, si tu marcador de energía llega a 0, entonces tu personaje perecerá. Mejor suerte para la otra.

Para poder avanzar de un pueblo (o castillo) a otra zona habitada, tienes que internarte por diferentes tipos de terrenos llenos de enemigos (más adelante explicaremos cómo está la cosa de las batallas. Otro punto que nos gusta mucho de este juego). La cuestión es que en este juego se simula de cierta forma, el tiempo que pasa en forma real. Es decir: Después de dormir en un pueblo, sales al bosque más cercano y el ambiente se ve muy claro, cosa que es obvia, pues está amaneciendo. Si te internas en un bosque y te quedas ahí perdiendo el tiempo, es probable que se haga de noche, por lo tanto aparecerán otra clase de enemigos más peligrosos que los que aparecen de día.
Lo más lógico es que no te convenga estar exponiéndote a los peligros de la noche, pero también es lógico que si los diseñadores decidieron incluir esta función, es porque sólo habrá algunos eventos que se podrán realizar en la mañana, en la tarde o en la noche.

Según pudimos averiguar, habrá diferentes tipos de tomas de "cámara", lo más recomendable es que uses la perspectiva clásica del juego de Mario 64, que es detrás del personaje, pero también nos comentaron que para ciertas áreas con muchos elementos, como ciudades o bosques, se emplee otro tipo de toma en modo "aéreo". En la versión preliminar que tuvimos la oportunidad de jugar, sólo estaba programada la cámara que mencionamos al principio. Realmente será interesante ver qué tan "aéreas" serán las tomas de este juego. ¿Sólo se abrirá más el campo de visión o serán del estilo de Zelda para SNES?

A diferencia de otro tipo de RPG's, el juego de Quest 64 tiene un interesante modo de pelea (una de las tantas cosas que nos parecieron interesantes).

En las batallas también puedes usar magias basadas en los 4 elementos. Como siempre, hay magias que son más efectivas contra unos enemigos en específico.



Al principio -clásico de los RPG's- tu personaje va caminando por el bosque, el campo, el desierto, en fin, donde sea y de repente se le aparecen unos enemigos de la nada. Cuando los enemigos aparecen, el juego no cambia de pantalla ni nada por el estilo, pues la pelea se desarrolla en la parte del escenario en la que te sorprendieron.

Después de eso tienes dos opciones: la primera es luchar cuerpo a cuerpo con los monstruos muy al estilo del juego de Zelda 64. De esta forma atacarás a los enemigos con alguna de las muchas armas que se le piensan incorporar y dependiendo de qué tan poderosa o qué cualidades tenga esta arma, será el daño que sufrirán los enemigos. La segunda forma de atacar es con magia y es la que más nos gusta: con la unidad de botones C, puedes escoger qué tipo de magia vas a usar. Como es lógico, sólo hay 4 tipos de magia y están basadas en los elementos básicos: Tierra, Aire, Agua y Fuego.

Conforme tu personaje se va haciendo más poderoso, los niveles de sus magias también se harán más fuertes llegando a tener hasta 3 niveles. Pero lo mejor es que así como va subiendo el nivel de las magias, también podrás combinar 2 ó hasta 3 elementos para crear un hechizo con diferentes propiedades. Esto te da la idea de que tendrás que experimentar bastante en cada batalla para saber qué es lo que necesitas: algo para recuperar tu energía, para causar daño a tus enemigos o para confundirlos. Sin lugar a dudas habrá mucho qué hacer.

Este título tendrá 3 personajes principales: El pequeño mago que aparece en todas las fotos del juego, una niña guerrera muy rápida y un soldado de mayor edad y fuerza. Realmente no está muy claro para nosotros cómo es que se van a alternar en el juego, pues el modo en que éste se desarrolla deja ver que sólo podrás controlar un personaje a la vez, pero como mencionamos, este título está aún muy preliminar y hay bastantes cosas que quedan por decir.

Entre ellas está el hecho de saber cuál será la forma en la que podrás guardar tus datos. La primera opción que se ha manejado es que sea en la batería interna del juego, pero tampoco se ha descartado la posibilidad de que sea compatible con el Controller Pak (¿Y también con el Rumble Pak?).

Como podrás ver, este es un juego que promete mucho y que vale la pena estar esperando (sobre todo si eres aficionado a este género). Por lo pronto tenemos este adelanto y esperamos tener más información respecto a este título en los próximos números.









Tienes la posibilidad de mezclar distintos elementos para lograr combinaciones de magia. Algunas son para atacar a tus enemigos y otras para recuperar energía.

Earth Worm Jim 3

Después de una larga ausencia, pronto veremos de regreso a uno de los héroes más singulares que han aparecido para cualquier juego, obviamente nos estamos refiriendo a Earthworm Jim que para el próximo año hará su aparición en el N64.
Como muchos de los personajes que aparecieron en juegos -primordialmente- de 2D, al pasar al formato de los 64 Bit, este personaje lo hará ahora en un juego con gráficos totalmente poligonales, en mundos en 3D. Como sabemos, este tipo de estructuras de juegos evita que se vuelvan lineales y así, siempre que explores un mundo, lo hagas de forma distinta a lo que habías hecho ya con anterioridad. Ya que estamos en la onda de hablar de las escenas de EWJ 3, hay que decir que este juego cuenta con 5 mundos y con más de 30 escenas a explorar en cada mundo.
La historia de este título es bastante extraña, aún más que en las anteriores versiones: Mientras Earthworm Jim se encontraba en una misión de gran peligro, recibió un fuerte golpe en su cabeza, lo cual lo dejo inconsciente y atrapado en el mundo de su subconsciente. En este caso, lo que él tiene que explorar son los complicados mundos que hay en su cerebro, para así arreglar su corteza cerebral y poder volver en sí sin ningún problema. Desafortunadamente lo que nuestro héroe va a encontrar son los 5 mundos que mencionamos anteriormente, divididos en sus sentimientos primordiales. Así pues, estará el mundo de "Felicidad" y ahí encontrará todas las cosas que lo han hecho feliz en su vida. En el mundo de "Fantasía", Jim por fin cumplirá su sueño de ser un Sheriff del Viejo Oeste. También tendremos el mundo del "Miedo", en el cual aparecerán todas las fobias de este gusano. Otro de los mundos es de la "Inteligencia" y ahí tu misión será la de resolver algunos complicados acertijos para poder ir avanzando (obviamente no vamos a mencionar cuál es el último, si no sería acabar con la sorpresa). Como podrás ver, la trama no es muy coherente que digamos, pero lo importante es que ya tenemos a este personaje de vuelta a la acción.
Cada uno de estos mundos tendrá a ciertos enemigos en particular. Algunos de ellos son ya viejos conocidos de Jim y que habitan en su mente como las peores pesadillas, como es el caso de Psycrow, Evil the Cat, Professor Monkey-For-A-Head y el número 4. Pero además de ellos, Jim se encuentra con una buena cantidad de enemigos nuevos, como es el caso de La Elite especial Bovina (un comando de vacas), Rabid (un conejo asesino) y los Zombies-Disco.
No sabemos si esto sea bueno o malo, pero esta versión de EWJ no será programada por la gente de Shiny, sino por otro equipo interno de Interplay (VIS Interactive). Por cierto, si no sabes por qué EWJ 3 será comercializado por Interplay y no por Playmates, es porque desde que apareció EWJ 2, Playmates vendió los derechos a Interplay, pero sólo hasta ahora es cuando los de Interplay podrán lanzar un juego nuevo con la licencia que adquirieron hace un par de años. Las fotos que presentamos en este artículo pertenecen a la versión de PC, pero según nos informaron, este juego será muy parecido para las plataformas en las que será lanzado y obviamente, la versión de N64 será la que tendrá mejores gráficos, así que no te confíes mucho de lo que estás viendo en estas imágenes, pues la versión de 64 Bit será mucho mejor y esto sólo es para que te vayas dando una idea de cómo será el juego una vez que esté listo. Por cierto, todavía hay algunas cosas que no han quedado claras de este título, como la forma en la que el personaje atacará, o si alguno de sus amigos la auxiliará, pero esperemos que en cuanto estén listas la imágenes de la versión de N64, también haya un poco más de información.







A continuación, tenemos algunos códigos para este juego de peleas de Vic Tokai. El primero de ellos te permite elegir a los 2 jefes que tiene este juego.

Para elegir a Sonork, presiona la siguiente secuencia en la pantalla de presentación:

L,R ▲ ▼ ◀ ▶



Si lo haces correctamente, escucharás el grito de este personaje y ahora ya estará a tu disposición para cualquiera de los modos de juego (aún en Tournament).

Este truco es mejor que el anterior, pues te permite elegir a Sonork, pero también a Demitron. En la pantalla de presentación presiona la siguiente secuencia:

A,B,R,L, ▼ ▲

Si lo ejecutas correctamente, escucharás la risa de Demitron, lo cual te permitirá usar al jefe y Sub-jefe de este juego en cualquier modalidad (tanto así que hasta aparecen sus características en la pantalla de Status, dentro de las opciones).



Los siguientes códigos te permitirán ver los finales de cada uno de los personajes de este juego. Esto sólo es recomendable si no te interesa jugar con un personaje en particular, pero quieres ver qué onda con su historia. Nota: Nosotros te recomendamos que las direcciones de control las pongas con el Control Pad y no con el 3D Stick.



▲ ◀ R ▶ ▼ RR ◀



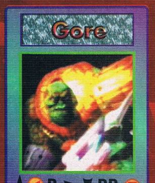
▲ ◀ R ▶ ▼ RR ▲



▲ ◀ R ▶ ▼ LL ▼



▲ ◀ R ▶ ▼ RR ▶



Gore

▲ (◀) R ► ▼ RR (▼)



Morphix

▲ (◀) R ► ▼ RRB



Niiki

▲ (◀) R ► ▼ RRA



Scarlet

▲ (◀) R ► ▼ LL (◀)





Sonork

▲ (◀) R ► ▼ LL (▲)



Zenmuron

▲ (◀) R ► ▼ LL (►)





Ahora sí, aquí está el código que faltaba de este juego. Con este código podrás saltarte de nivel además de tener otras opciones como Spirit Mode o Invencibility.

Además tendrás una nueva opción que es la de All Map que te muestra todo el mapa sin necesidad de pasar por todo el nivel. También te damos otra vez todos los códigos, ya que por allí salió uno mal y otros 3 salieron revueltos con las fotos:

NTHGHTDGDCRTDTRK BIG CHEAT [Turok1] (In the eight day god created Turok)

THBST *Gallery*	**SNFFRR** *Disco Mode*	DNCHN ***Dana Mode***
THSSLKSCL *Spirit Mode*	**CMGTSMMGGTS** *All Weapons*	NSTHMNDNT ***Shoe Enemies***
FDTHMGS *Show Credits*	**BLLTSRRFRND** *Unlimited Ammo*	LLTHCLRSFTHRNB *Purdy Colors*
FRTHSTHTTRLSCK *Infinite Lives*	**RBNSMTH** *Robin's Cheat*	CLLTHTNMTN ***Quack Mode***
DLKTDR *Pen and Ink Mode*	**GRGCHN** *Greg Mode*	







Ahora si cambias el L,L por L,R al quitar la pausa te sorprenderá ver que el personaje que estabas controlando tendrá voluntad propia. Esto durará hasta que tu personaje termine el juego o hasta que sea eliminado.

¿Recuerdas la clave que publicamos en esta sección y que te permitía ejecutar los poderes Hao-Ken en cualquier momento? Por si no te acuerdas o si tu revista fue atacada por el perro, la clave es: Pon pausa y presiona:

▲ X ◀ Y ▼ B ► A,L,L



Si combinas las dos claves (primero la del poder y luego la del "piloto automático") tu peleador podrá sacar los poderes Hao-Ken sin ningún problema.



El truco sirve para los modos de 2 players y Team Challenge, también se puede hacer en el modo de 1 jugador, pero sólo podrás manejar el cursor 1 desde el control 2 y tu personaje no tendrá el "piloto automático".

Ya que estamos en esto de los "pilotos automáticos", nos vamos a pasar a este juego que está basado en un manga japonés muy entretenido (que por cierto nos quedamos esperando la segunda parte) y te vamos a dar este truco que te ayudará a dominar el juego.



En la pantalla de selección de jugador, presiona **L y R**, para que puedas manejar el cursor del otro jugador (el tuyo no se moverá), ahora puedes seleccionar tú mismo a tu contrincante (no importa si ya habías o no, escogido a tu peleador) y al empezar la pelea, el personaje contrario (que tú elegiste con **L y R**), será manejado por la computadora, y el truco seguirá hasta que uno de los dos derrote al otro en los 2 rounds reglamentarios.





Seguramente te preguntarás: "¿De qué sirve si mi personaje no tiene el truco?" Pues esto te sirve para pelear directamente contra un enemigo en especial, pues si te cuesta trabajo pasarlo, con este truco podrás practicar las veces que quieras contra él, sin necesidad de pasar por todo el juego hasta volver a enfrentarlo.



Como te habrás dado cuenta, los "super moves" son bastante rápidos como para contar el número de golpes que le conectas a tu oponente y a lo mejor te gustaría ver un poco más detenidamente algún poder. Bueno, pues te vamos a dar este tip, para que veas todo en "cámara lenta".

Tienes que poner **PAUSA**, y ahora, por cada vez que aprietes **SELECT**, la acción se moverá una fracción de segundo y volverá a estar en pausa, si vuelves a apretarlo se moverá otro poco y así sucesivamente. Ahora puedes ver lo que tú quieras con este método, ya sea un súper move, un poder, etc.

Como muchas cosas, este truco también tiene su lado malo, y es que si estás parado, tu personaje hará el movimiento que le baja el poder a su adversario, por lo cual, si quieres ver algo, tendrás que marcar primero el poder y luego poner **PAUSA**, de lo contrario, tu personaje hará el movimiento para bajar poder.
Un segundo detalle: Si estás jugando contra la máquina, ésta podrá moverse a su antojo (por supuesto, en cámara lenta). Si te derrota, no festejará hasta que quites la pausa.



Ahora le corresponde el turno a TETRISPHERE, excelente juego. A pesar de que es un truco un poco ocioso tenemos el deber de publicarlo, y corresponde a que en la opción de NEW NAME (dentro del modo de juego SINGLE) introduzcas como nombre la palabra "Vortex".



Al hacerlo oirás un ruido muy parecido al que se oye cuando pones uno de los trucos. Después de eso viene lo raro: Presiona y mantenlo así, el botón de Reset en tu N64.

Después de 5 segundos aparecerá una animación en la que los personajes del juego son atraídos hacia un Vortex.



CLUB Nintendo® RESPONDE

Días atrás estuve recordando viejos tiempos leyendo una antigua pero bien cuidada Revista Club Nintendo en ella decían que los juegos originales de Super Famicom eran imposibles de meter en un SNES y que los supuestos juegos de Super Famicom que entraran en un Super NES eran piratas y además dañaban el sistema, ¿es cierto?, porque si fuera así, mi consola estaría algo dañada.

DAVID BUSTOS
Chile

Efectivamente amigo, los juegos originales del Super Famicom no entran en el Super Nintendo. Existen personas que venden cartuchos falsos diciéndote que es original japonés, lo cual no es cierto. Lo peor del caso es que la que sale perjudicada es tu consola, ya que el uso de cartuhos no originales le provoca un daño a largo plazo, pon mucho ojo.

Ryo

Queridos amigos de Revista Club Nintendo. Antes que nada deseo felicitarlos por el excelente trabajo que realizan y por la gran calidad de su revista. ¡Es la mejor! Lo que yo quiero saber es la opinión de Ryo sobre el juego para Super Nintendo, Mega Man X3.

RICARDO ZUAZO ROCHA
Perú

Antes de dar paso a tu respuesta (y sin que se entere Ace de que te voy a dar mi opinión sobre Mega Man X3, ya que él es fanático de este juego, a tal grado que está un poco atrevido en su casa) debo agradecer sinceramente tus halagos, ya que son muy bien recibidos aquí en la Editorial. Créeme que con comentarios como el tuyo da gusto trabajar. Con respecto a tu consulta, MMX3 me parece un buen juego y con un reto adecuado. Me gusta, aunque debo reconocer que me costó terminarlo.

Ryo

Es la primera vez que les estoy escribiendo y espero que me respondan esta consulta:
En el juego para SNES, NBA JAM Tournament Edition, ¿existe o hay algún truco entretenido y que no lo conozca?.

ALEXANDER RICHARD URDANETA
Venezuela

Aprovecharé de contestarte a tí y a Marcela Donoso, quien también me consultó lo mismo. Aunque debo decirles que este truco ya salió publicado en una edición anterior de Revista Club Nintendo. Bien aquí les va el truco:
En la pantalla del título, presiona la siguiente secuencia rápido y sin equivocarte, START, Y, ARRIBA, ABAJO, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, B. Ahora escoge Head to Head e ingresa las iniciales JAM. Con esto tendrás a los 27 equipos derrotados y algo más, ahora aparecerán 4 jugadores en vez de 3 para seleccionar.

Ryo

Hola; soy un fiel lector de su revista y me dirijo a ustedes para hacerles una pregunta: Me podrían decir como puedo sacar el S. Adaptor (el del traje rojo) con solo 2 letras, en el juego Mega Man 7
¿No me creen? prueben el siguiente password: 3881, 5656, 8661, 5115

JESUS CHAVEZ
Colombia

¡Que bueno que nuestros lectores se dediquen a esto, buscar las cosas ocultas del juego! Es lo que todo fanático debería hacer. Bueno, este juego es uno de mis favoritos en el aspecto antes mencionado, bueno con respecto a tu carta créeme que tienes toda la razón, ese password si existe y a lo mejor tu has conseguido hacerlo probando passwords o buscando la lógica de éstos, esta última es como yo lo hago e incluso se puede tener el S. Adaptor SIN LETRAS como está en el siguiente password: 8735, 2587, 4416, 8342. Este password, al igual que el tuyo, es imposible de hacer jugando normalmente. Sigue buscando en tus juegos y te llevarás unas cuantas sorpresas, ya que hay muchascosas másque ni siquiera sospechas que inclusive, jamás pensó el programador que podrían suceder mientras programaba el juego.

Ace

Queridos Amigos, quiero felicitarlos y hacerles una pregunta, ¿Existen los llamados "Ampliadores" de controles de Super NES (para poner hartos controles)?

GUSTAVO CONTRERAS
Venezuela

"Ampliadores de controles" si existen (originales) pero cuidado, porque como dicen, de lo bueno poco, por esa razón son difíciles de encontrar. Sin embargo, no te dejes guiar por los "piratas" pues como ya hemos dicho en infinidad de veces, la calidad de estos deja mucho que desear.

Ace

Hola, me llamo Carlos, y quisiera preguntarles: El N64 ¿Es mejor que PSX y que Sega o tiene igual capacidad?.

CARLOS ALONSO
Venezuela

Ya hemos dicho antes que esa es decisión tuya, pero debo decirte que no te dejes engañar a simple vista por los precios de los juegos de las demás consolas, eso no es lo único que cuenta, pues podrías estar comprando algo pirata. Lo importante es que sean sistemas que no se queden atrás con la tecnología. Lo que si te puedo decir es que con el N64 tienes para rato.

Ace

Hola amigos de la Revista Club Nintendo. Es la segunda vez que escribo y no me han respondido, bueno me voy al grano, ¿Pueden darme algún password para el juego Demon`s Crest de Super Nintendo?

JIMMY LAM MARTINEZ
Colombia

Muchas gracias por tu carta amigo, como ves, esta vez si hemos respondido tu carta, solo debes tener paciencia pues nosotros tenemos mucho trabajo, con respecto a tu pregunta, en una revista anterior se dió el password para jugar sin enemigos excepto los jefes, y no es nuestra intención repetirlo todo, pero si darte nuevos trucos, así que aquí te doy uno: para tener todos los items e ir a la escena final ingresa este password:

FDQP, QRMB, FGNH, GTKL.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 Nº 120 A - 13
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

CLAY FIGHTERS 63 1/3

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

NFL QUARTERBACK CLUB 98

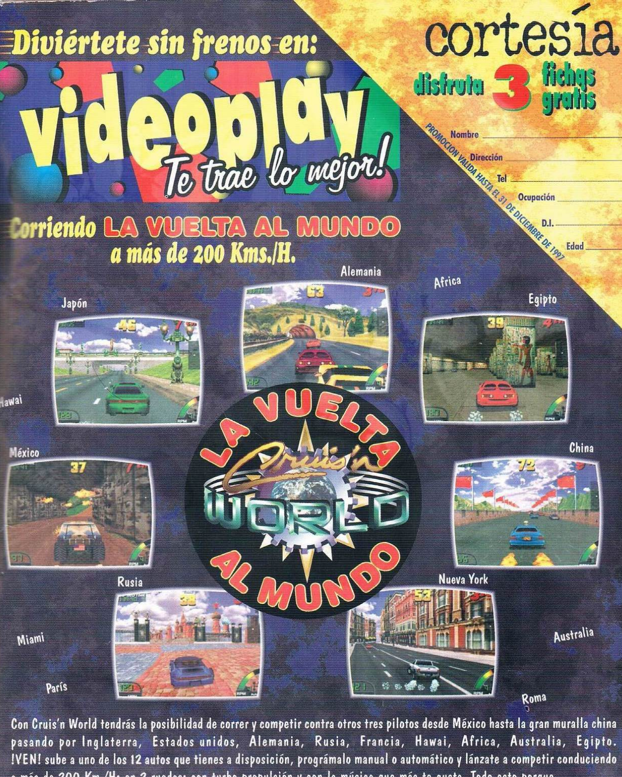
MADDEN FOOTBALL 64

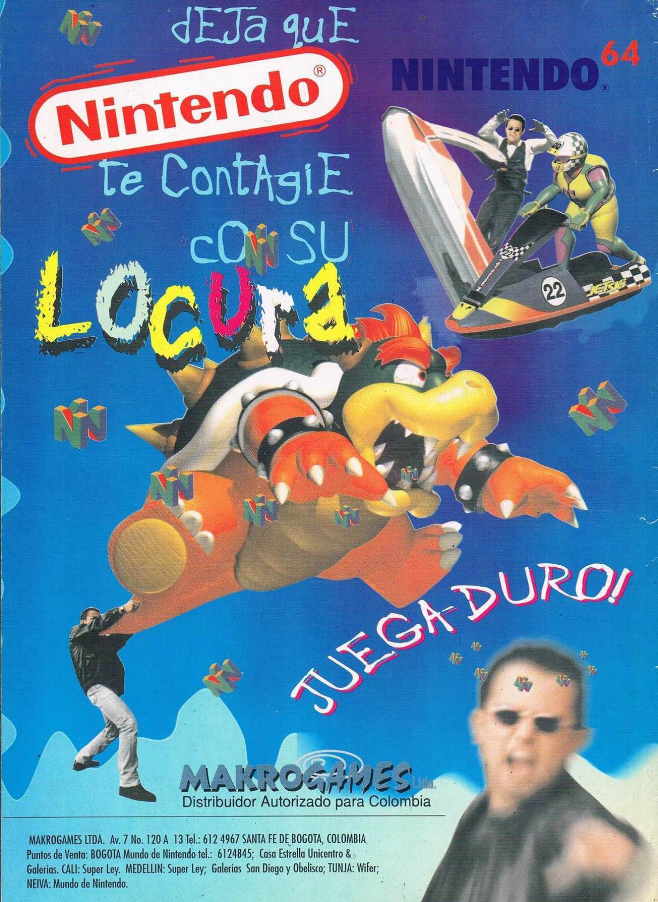


Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES


Diviértete sin frenos en:
videoplay
Te trae lo mejor!
cortesía
disfruta 3 fichas gratis
Nombre
Dirección
Tel
Ocupación
D.I.
Edad
PROMOCION VALIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 1997
Corriendo LA VUELTA AL MUNDO
a más de 200 Kms./H.
Alemania
Africa
Japón
Egipto
Hawai
México
China
LA VUELTA
Cruis'n
WORLD
AL MUNDO
Rusia
Nueva York
Miami
Australia
París
Roma



dEJa quE
Nintendo®
te ContagiE
cON SU
LOCUra
NINTENDO® 64
JUEGA-DURO!
22
JETSKI
MAKROGAMES Ltda.
Distribuidor Autorizado para Colombia
MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA
Puntos de Venta: BOGOTA Mundo de Nintendo tel.: 6124845; Casa Estrella Unicentro & Galerías. CALI: Super Ley. MEDELLIN: Super Ley; Galerías San Diego y Obelisco; TUNJA: Wifer; NEIVA: Mundo de Nintendo.